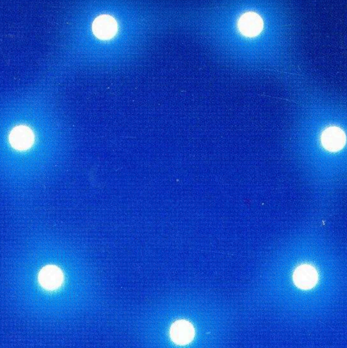
PS2专辑



Vol.1


SONY
PlayStation
START
SELECT
ANALOG

你会玩PS2吗？

《PS2专辑》终于诞生了，集合了众多PS2玩家需要的文章，相信拥有这本《PS2》专辑是能够让PS2发挥出更大的价值的。如果你还没有拥有一台PS2主机，那么请不要再犹豫了，购买一台吧，它能给你带来太多乐趣了，有了PS2，你的生活一定更为精彩。当然了，作为现在世界上流行得最快、也是目前最主流的128位的游戏机，它所拥有的所有乐趣也并非那么容易地就被人们掌握，全球几千万台PS2中，纯粹拿PS2作一台DVD视频播放机用的人相信也不在少数，就算那些偶尔购买一些PS2游戏的人，也不见得就真正了解PS2、会玩PS2，他们还不知道，原来PS2可以带来更多乐趣。当然了，要想让PS2发挥更大的价值，花些心思、花些时间去了解PS2是必要的，这正如这个世界上的其他娱乐方式一样，你越深入了解它，你才能更享受于这种娱乐。《PS2专辑》就是希望你能少花些时间、少花些精力，但同样能够让你深入了解PS2、深入了解PS2游戏。千万不要错过本书《PS2硬件完全手册》、《PS2游戏至尊年鉴》以及所有的经典游戏攻略。《PS2专辑》也并非全是实用性的文章，PS2上最具代表性的游戏《最终幻想X-2》及《潜龙谍影2 自由之子》在本书中都有相应的游戏小说，其优秀的剧情绝不亚于一部顶级好莱坞电影。

电子游戏是目前世界上产值增长最快的一项娱乐，PS2则是电子游戏界中最主要机种。会玩PS2，才叫真正会享受生活；会玩PS2，才叫真正享受到了人类数千年文明发展的结晶。

SOUL



目录 CONTENTS

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

特别推荐

游戏小说

我们的推荐

名制作人访谈

经典攻略



《鬼武者》

		珍藏度
《鬼武者》OPENING	获得大奖的 CG 动画当然值得反复观看！左马介的风采展现无余！	★★★★★
《鬼武者》ENDING	如果从气氛上来说，这段 ENDING 是绝不亚于 OPENING 的。	★★★★☆
《鬼武者 2》OPENING	在编辑部获得最高评价的片头动画，无论画面素质还是艺术效果都是超一流的！	★★★★★
《鬼武者 3》发表会动画	发表会动画的高素质版本，想一睹《鬼武者 3》的魅力当然要仔细欣赏！	★★★★☆

《王国之心》

《王国之心FINAL MIX》 OPENING	重新编曲的《SIMPLE AND CLEAN》让你有耳目一新的感觉！	★★★★☆
《王国之心FINAL MIX》 ENDING	《SIMPLE AND CLEAN》完全版，也许你会从此成为宇多田 FANS	★★★★★
隐藏动画	《王国之心》&《王国之心 FINAL MIX》的隐藏动画，为你揭示下一作的信息。	★★★★☆

《荒野兵器进化版 3》OPENING	非常罕见由日版英文主题曲	★★★★☆
《心跳回忆 Girl's Side 》OPENING	B'Z 组合专为游戏而制作的主题曲	★★★★☆
《吉翁前线》OPENING	令人热血沸腾的战斗场面！高达 FANS 必见！	★★★★★
《宇宙巡航机 III & IV》OPENING	颇为罕见的 CG OPENING，熟悉的音乐必能引起老玩家的共鸣！	★★★★☆
《我的暑假 2》MUSIC VIDEO	重新编辑的主题曲 MV，让你有一个清新充满活力的暑假！	★★★★★
《钟楼 3》赏析	秘之片段终于重见天日！注意片头的警告哦！心理承受能力不佳者勿入！	无法评价
《SKY GUNNER》OPENING	又一段在编辑内获得一致好评的动画风格 OPENING，清新自然就是最好的。	★★★★★
《剑豪 2》OPENING	真剑胜负的达人们演绎的腥风血雨！	★★★★☆
《GT 赛车 2002 概念车赛》OPENING	颇为罕见的《GT 赛车》OPENING。	★★★★☆
《街道 BATTLE》OPENING	如此超一流的赛车游戏 OPENING 怎能错过？当然要 DVD 版了！	★★★★★
《幻想水浒传 III》OPENING	绝美的动画 + 悠远的女声，值得永久珍藏！	★★★★★
《寂静岭 3》MUSIC VIDEO	重新编辑的主题曲 MUSIC VIDEO，《You're Not Here 》值得反复欣赏！	★★★★★
《头文字 D》介绍动画	街机超人气赛车游戏的风采！很快就将移植 PS2 了！	★★★☆☆
《宿命传说 2》OPENING	小天后仓木麻衣的《KEY TO MY HEART》！	★★★★★

《世界足球 胜利 11 人》系列 OPENING

《WE4》	★★★★☆
《WE5》	★★★★☆
《WE5FE》	★★★★★
《WE6》	★★★★★
《WE6FE》	★★★★★



《骇客帝国动画版》之终极战役	《最终幻想 灵魂深处》原班人马制作的超一流动画短片！	★★★★★



PS2硬件完全手册

前言

编辑：D·S

作为《PS2专辑Vol.1》上的重头文章，笔者在编辑这篇专题文章之前就已经感觉到责任之重大。鉴于PS2是目前国内市场上销售最火爆的家用游戏主机，无论是那些已经购买了主机还是正打算购买主机的玩家都或多或少对PS2硬件的方方面面有着浓厚的兴趣，所以在此专题文章的编排上尽量做到由浅入深，面向的受众是所有购买了本书的玩家。这篇专题文章凝缩了在《游戏机实用技术》上刊登的所有PS2硬件综述与重头稿件，不管你从文章的哪一个部分读起，都能找到自己所需要查询的资料。文章的最后一个部分是“PS2常见问题Q&A”，可以帮助你解答一些常见的疑难问题与主机使用上的小常识，具有很高的实用价值。

祝愿所有PS2玩家的主机无忧，玩得开心！



PS2

全型号主机一览（限日本地区）

SCPH—10000

PS2最初的版本，随游戏主机附送一个记忆卡和一张名为“UTILITY DISC V1.0”的工具碟，这张工具碟的最大用途就是将播放DVD的DRIVER下载到记忆卡中使用。因为可以利用秘技使10000型的PS2看所有区码的DVD影碟，因此这种型号的主机在推出不久之后便停产了，而当时市面上这种型号的PS2主机是最昂贵的。由于主板的集成化程度没有最新的型号那么复杂，所以也是正常工作状态下比较稳定的一种PS2，但对于PS2新游戏的兼容性较差，使用一年之后会对某些碟片产生不兼容的现象（个别情况）。属于“精品收藏级”。



SCPH—15000

修改了可以使用秘技来看所有区码DVD的功能，那张工具碟也升级至“UTILITY DISC V1.1”，随机附送的记忆卡也仍然保留下来。但如果将“UTILITY DISC V1.0”中播放DVD的DRIVER下载到记忆卡中，还是可以观赏所有区码DVD影碟。除了这一点之外，15000型的PS2同10000型的PS2几乎没有什么差别，只推荐给喜欢收藏的玩家购买。

SCPH—18000

不再随机附送记忆卡，而改换成一只方便观赏DVD影碟时进行操纵的红外线遥控器。另外SCE将播放DVD的DRIVER内置在主机中，使玩家不能再用秘技来观赏所有区码DVD影碟。对于喜爱比较主机性能的玩家来说，18000型PS2还是有一定价值的，因为它采用了成本较高的优质材料精工制作，稳定性很高，是目前所有型号当中品质最出色的PS2游戏主机。

SCPH—30000

使用新技术制造的PS2主机是以美版的SCPH-30001型主机作为蓝本来设计的。虽然删除了PC CARD的接口，可是加入一个名为“EXPANSION BAY”的插槽，可以使已发售的“PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD）”完全插入这个插槽当中，从外观上丝毫看不出作为“外置硬盘”的痕迹。使用了最新的“0.18微米技术”来制造的PS2专用CUP——EMOTION ENGINE，虽然从外观上看与以前的CPU没有什么区别（只是体积上小了少许），可是其散热性能明显比以前使用“0.25微米技术”制造的“EMOTION ENGINE”好了许多，正是因为散热性能的改良才使原本旧型号的CUP周围的散热片被缩小了，减小整个底板的体积，留出不少空间给“PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD零件）”。这种型号的PS2首次加入了保养封条，这样设计就是为了杜绝PS2改机的情况频繁发生。该机净重比旧型号的PS2轻了0.2kg，方便了玩家的携带与使用。



SCPH—35000

这种型号的PS2只是随机附送PS2“百万级大作”——《GT3》而已。这套名为“PS2 GT3 RACING PACK”的主机对于喜爱《GT3》的玩家无疑非常具有吸引力，红色的包装有限定版的价值。目前这种型号的PS2主机早已停产，请在购买时注意主机的新旧程度。



SCPH—30006R

俗称“行货”的PS2主机，因为该机的货源比较正规，再加上直接对应220V至240V的市电，所以近期成为玩家的抢手货。但是要注意的是该机采用的是欧版PS2（SCPH-30004R）的主板，在菜单画面按“X键”是确定，按“○键”是退出，请玩惯了日版主机的玩家不要介意，当然游戏中的操作还是日版游戏的默认设定。另外该机的改机效果远没有SCPH-30000型的效果好，使用一段时间后会发生莫名其妙的死机现象，而且不对应水货内置硬盘HDD（香港行货内、外置硬盘还没有公开发售，就在日本，内、外置硬盘也需要预约订购才能够买到）也是需要玩家在购买之前需要考虑的因素。

SCPH—37000 L&SCPH—37000 B

为了纪念日本PS2出货量突破1000万，2002年7月1日SCEI在东京六本木召开的“PlayStation Party in Summer”活动上，公布这两种新颜色的PS2，包括“海洋蓝色”及“墨黑色”，两款新主机均售价30000日元，“海洋蓝色”PS2（型号为SCPH-37000 L）于2002年7月18日开始上市，“墨黑色”PS2（型号为SCPH-37000 B）于2002年8月1日上市，两款新主机都附带有相应颜色的1个竖立支架、1个DUALSHOCK2手柄及1块8MB记忆卡，另外还有带有PS2播放DVD专用的DVD遥控器（为已发售过的黑色）。配合主机颜色单卖的DUALSHOCK2手柄及8MB记忆卡也与相应的主机颜色同时发售，定价均为2800日元，另外SCE还发售了“小岛蓝”与“翡翠绿”双记忆卡套装，售价为4800日元，比单独购买两张记忆卡的价格还要便宜800日元。一般来讲，国内购买这种型号的玩家多为主机收藏者。



SCPH—39000

为了纪念PS诞生8周年，SCE在2002年12月3日发售了随《瑞奇与叮当》同捆的SCPH-39000型，售价为26800日元，单机版为24800日元。作为现今市场主流型号的PS2主机，是很多玩家购买的对象。到了2003年1月16日，SCE向全球公布PS2的累计出货已经达到了5000万台。为了纪念PS2又创下佳绩，SCE于从2003年2月份开始陆续限量发售新颜色的PS2，新颜色的PS2为银色（SILVER，型号为SCPH-39000 S）、樱花色（SAKURA，型号为



SCPH-39000 SA）及水蓝色（AQUA，型号为SCPH-39000 AQ），随这些新颜色主机一起附赠的PS2手柄也具有相应的新颜色，其中银色PS2于2月13日发售，樱花色及水蓝色于2月20日发售。具有相同新颜色的PS2纵支架也与主机同时发售，价格为1500日元。



SCPH-50000

SCE发表于5月15日推出支持DVD±R/RW媒体的新型PS2本体“SCPH-50000”和新型的DVD遥控器“SCPH-10420”。价格分别是25000日元和2200日元。SCPH-50000型搭载了可以播放“DVD±R/RW”媒体的机能。由于DVD录像机逐渐普及，有了PS2的这项功能，用户就可以直接使用PS2来播放自己在DVD录像机上所录制的影像了。DVD的影像出力是跟progressive（525p逐行扫描）方式相对应的，配合PS2的复合AV线及D端子线连接电视的话，就可以享受高品质的DVD影像。



由于应用了更加精细的制造工艺，这种型号的PS2主机在运作时的噪音也减少了。根据SCE的调查，新型号PS2比起原来的PS2大概减低了30%的风扇噪音，同时为了节省成本，新型号PS2去掉了原有的iLink接口。此外，50000型的改进还包括：以前机种中必须在手柄接口接上的接收DVD遥控器信号用的“专用红外线装置”将会直接内置在50000型主机本体中。这样就可以在接上双手柄的情况下也能观看DVD了，使用上更为方便。新型的DVD遥控器在原来的基础上增加了“本体电源开关”、“DVD-ROM出入仓”这两个功能。但新DVD遥控器并不是随SCPH-50000附送的，需要另行购买。

相关资料：DVD±R/RW

这里指的DVD±R/RW是DVD-R、DVD+R、DVD-RW及DVD+RW这几种不同规格的DVD刻录碟的简称，其中DVD±R指的是可一次性写入的刻录碟，DVD±RW指的是可重复写入的刻录碟。现在日本一般消费者越来越经常地将DVD-RW及DVD+RW用于录制电视节目，DVD±RW逐渐具有了取代以往的录像带的作用，因此SONY才会推出这款可以兼容不同规格DVD刻录碟的PS2。

PS2 选购注意事项

对于那些还没有购买PS2主机的玩家，现在最头疼的问题可能就是不知道应该选择什么型号的主机了。面向美日欧亚四地发售的PS2主机现在几乎都可以在国内的游戏专卖店中找到它们的踪影，其各型号之间的价格差别也是比较明显的。但如果聚焦到某一家专卖店，可能所经营的主机型号就会相对少一些，基本上两三种是比较常见的。

如果玩家到这样的游戏专卖店进行消费的话，就请事先为自己确定需要购买的PS2主机型号，不要轻易听信店主的推荐。如果某位玩家想要购买的那个型号的主机被店主告之暂时无现货的话，这其中可能有3种因素：第一，该型号主机价格适中，是众多玩家追捧的目标，因为热门抢手而缺货；第二，该型号主机的货源出现问题，已经有比较长的一段时间没有充足的批发货源；第三，该型号的主机并不是此游戏专卖店的经营对象，店主的本意是想推荐其他型号的主机。面对这种情况，建议大家最好还是到其他的游戏专卖店进行考察，相信自己的原始判断，以购买自己心仪的某部型号的主机为优先考虑。

分析完入店选购前最常见的问题后，下面就要比较一下各型号主机之间的差别了。在比较之前，请玩家查清家中的电视机的制式，NTSC或PAL制的电视机是最常见的，而一般来讲，1995年之后推出的国产电视机多为全制式的。

PS2主机型号的一般表示方法为“SCPH-XX00X”，尾数的“X”为0表示日版机；尾数的“X”为1表示美版机；尾数的“X”为2表示欧版机；尾数的“X”为6表示香港行货机（亚洲版）；尾数的“X”为7表示台湾行货机（亚洲版）。这里建议那些需要购买PS2的玩家以美日亚版为主，由于市面上销售的游戏软件多为对应NTSC/U或NTSC/J的，如果选择欧版主机的话，其主机对应PAL制电视，游戏软件也需要对应PAL制的，如果运行对应NTSC/U或NTSC/J的游戏软件，可能会出现画面比例失调或拖慢的情况。

对应改机芯片的日版主机的最新型号为SCPH-39000，因为有一部分采用了与《瑞奇和叮当》同捆销售的策略，价格上自然比SCPH-30000型要高出一些，单机SCPH-30000型的价格范围大约在1700元到1900元之间。SCPH-37000型是PS2的限定版，包括“洋”（蓝色）和“禅”（黑色）两种，配件方面比普通的PS2全套配置多了独立支架和遥控器，价格在2200元左右。美版主机的最新型号为SCPH-39001，由于是美版主机，如果没有改造主机硬件便不能正常运行正版日版游戏软件。性能方面与日版主机没有什么太大差别，但价格上却较为便宜，多在1650元到1750元之间。而SCPH-30001型这种较早期的主机其价位已经下跌到1700元以下，但因为翻新机或二手机的冲击，导致该型号的主机虽然价格便宜但却乏人问津。亚版PS2主机的额定电压为220V，可以直接用电源线接市电，不需要使用变压器。在游戏软件的兼容性上与日版主机没有区别，SCPH-30006R的价格多在1800元左右。但是因为DVD区码的限制，不能直接播放日版DVD影碟，如果某些游戏的限定版附送DVD的话，那么没有改造主机硬件便不能使用。此外要购买PS2硬盘的玩家请注意，要是购买亚版主机的话就不能使用PS2硬盘了。

PS2网络游戏常见问题解答

1《最终幻想XI》（以下简称《FFXI》）是一款什么样的网络游戏？

《FFXI》是一个可以让多个玩家同时参加的网络RPG。



2 到底什么叫做网络RPG？

所谓的网络RPG，就是各个玩家通过网络连接起来一起玩的RPG。在那个在存在于网络上的架空世界中里，里面的游戏角色就是玩家自己。那个世界与以往的RPG一样会有角色的成长，会经历各种冒险、故事，但是网络RPG具有自己的独有的特征，玩家能与素不相识的其他玩家结成队伍，共同经历冒险，共同分享恐慎、感动。

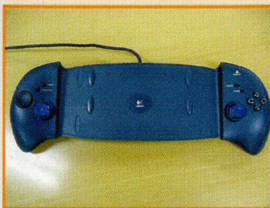


▲PS2专用的MODEM，这款名叫P2GATE。

3玩《FFXI》的必要器材是什么？

玩《FFXI》必备以下几样东西：PS2主机及DUALSHOCK 2手柄、PS2专用硬盘、PS2专用8M记忆卡、各公司所发售的对应PS2的MODEM。

另外《FFXI》也对应USB规格的键盘、USB规格的鼠标等多种其他设备。





▲LOGICOOL是生产著名的《GT3》专用方向盘GT-FORCE的厂商，这是他们专门为《FF XI》开发的新型号键盘和鼠标。

4玩《FFXI》需要什么样的网络环境？

《FFXI》等网络游戏对应传统的模拟式线路，也对应ISDN、ADSL、FTTH等多种网络环境。

5除了以上，玩《FFXI》还需要满足什么条件？

《FFXI》是SONY的网络服务“PlayOnline”所有偿提供的游戏之一。因此要玩到《FFXI》就要先加入“PlayOnline”。



PlayStation 2

PS2 主要配件评述

PS2手柄 参考售价：150元左右

作为最重要的PS2配件——DUALSHOCK2，是和玩家平时接触最多的东西，因此它的质量好坏直接关系到玩家玩游戏时的投入程度。组装PS2手柄大多是采用同原装PS2手柄相同的黑色塑胶外壳，(DUALSHOCK2作为PS的振动手柄的替代品，它的最大特点就是除了START键和SELECT键之外，所有的按键均是Analog型的，具有感应256阶不同力度的功能，也就是说玩家按键的时间以及力度，手柄都能够感应到）但仔细观察会发现没有细小的金色颗粒状斑点，手感也不能令人满意，按键感觉很生涩，没有什么弹性。START键和SELECT键也明显比较突出，而现在原装PS2手柄背面多标明"MADE IN CHINA"或者是"MADE IN KOREA"的字样。



PS2记忆卡 参考售价：140元左右

作为存储游戏进度最关键的"道具"，PS2记忆卡可以说是玩家必备的配件了。目前除原厂生产的8MB黑色MAGICGATE外，还有KEMCO和HORI等游戏周边厂商都生产PS2的记忆卡。在价格上来讲，原厂生产的PS2记忆卡的价格要比其他厂商推出的记忆卡贵一些，但这只与进货渠道和批发价格有关，在性能上它们都是完全一样的。玩家可以根据需要自由选择。



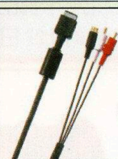
PS2 DVD遥控器 参考售价：180元左右

对于那些很少用PS2看DVD影碟的玩家来讲购买DVD遥控器确实是奢侈的选择，但通过DVD遥控器却可以实现许多只利用手柄无法达到的操作。(详细介绍见《游戏机实用技术》总第68期48页）因为该配件在国内对应的用户群相当有限，只作一般推荐。



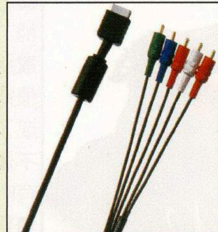
PS2 S端子线 参考售价：180元左右

S端子线将图像的亮度和颜色以及颜色的深浅分别用两种方式进行传输，所以产生的图像素质较好。这种输出方式是国内大部分玩家首选，因为现在很多电视有S端子输入端口。但市面上有一种相当廉价的PS2（PS）S端子线出售，工艺极差，而且没有抗干扰装置，当玩游戏时遇上信号干扰时（比如打手机或对讲机），电视上的画面就会出现一道道不规则的条纹，并且此类S端子线均用料低廉。



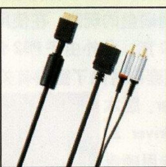
PS2 色差端子线 参考售价：160元左右

PS2使用色差输出方式就免去了将Y/Pr/Pb信号变为RGB信号，再由电视机将RGB信号变为Y/Pr/Pb信号的两次再编码过程，(S端子信号传输也要经过两次编码）从而减少了因此有可能产生的图像品质下降，所以色差输入是PS2最高档的图像输出方式，能够获得令人满意却充满视觉魄力的游戏图像，只是对显示设备要求过高。(具有色差端子输入端口的进口TV一般售价都在4000元以上）但随着目前国内TV产品的技术含量提高，新款21寸的纯平TV都带有色差输入端口。色差端子线中三条一组的是VIDEO输出，两条一组的是AUDIO输出。



PS2 D端子线 参考售价：200元

PS2专用的D端子线于2002年7月25日发售，价格为2500日元，是最晚发售的一种端子线。该D端子线采用纯度高达99.8%的无酸素铜为线材，端子处全部采用24K镀金制成，确保数据传输的质量及高耐用性。但国内却很难看到有D端子输入接口的电视，所以这种D端子线也比较少见。



MULTITAG 参考售价：250元

不用再多作介绍了，该周边可以同时接驳4个手柄，使能够同时进行游戏的人数扩大至4人。对应《DOA2 HC》、《WE》系列"等可多人参与类游戏。注意PS专用MULTITAG并不能作为替代品。

GUNCON 2 参考售价：250元

说到NAMCO的精品游戏周边，就不能不谈起GUNCON 2。因为《化解危机2》、"《枪下游魂》系列"、《吸血诡夜》等精彩的PS2专用射击游戏都对应GUNCON 2，另外还有许多预定推出的射击游戏也会加入GUNCON 2的阵营，所以GUNCON 2可谓潜力无穷啊！原厂正品在操作上非一般组装光枪可比，此外还可以通过GUNCON 2上的十字键进行一些特殊的操作。



"《铁拳》系列"专用摇杆 参考售价：280元

该系列摇杆是由HORI出品的。以《铁拳TT》为主题的摇杆有5个键，包括"CHANGE"换人键；而以《铁拳4》为主题的摇杆则有6个键。两款摇杆全部由日本原厂生产，收藏价值还是相当高。但从实用角度来讲的话，还是购买以《铁拳4》为主题的摇杆比较划算，因为还可以玩一些对应6个按键的格斗游戏。此外该厂还推出了以《罪恶装备XX》、《灵魂能力Ⅱ》为主题的摇杆，但只是在按键设置与外观上有所不同，材质与做工都是非常过硬的。



"《VR》系列"专用摇杆 参考售价：330元

专门为《VF4》以及《VF4进化版》设计的摇杆。按键的位置设置与街机一模一样，绝对专业对应"VF玩家群"。因为部分电子元件采用真空焊接工艺，导致硬件故障率极低。用材上也是同类摇杆中的上等材料，经久耐用。惟一的缺点就是只针对"VF玩家群"设计，玩别的格斗游戏并不实用。





ASC Ⅱ STICK FT2 参考售价：450元

传统型的PS2摇杆之一。因为这款摇杆在制造上除了保留原有ASC Ⅱ STICK FT的全部功能之外，它在摇杆制造上采用了最先进的光线感应器，可以使指令输入准确到1/60秒，非常灵敏。由于目前最强的3D格斗游戏的画面都以每秒60帧输出的，所以角色出招设定都以FRAME（1秒＝1/60秒）为基本单位。可以说ASC Ⅱ STICK FT2最基本的功能就是为狂热的3D格斗游戏迷"量身订作"的。



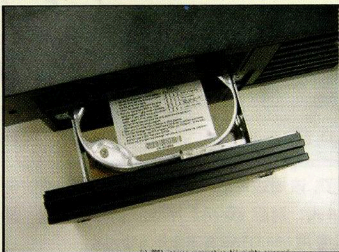
PS2基本数据资料

- ■重量：约2.2kg
- ■尺寸（mm）：长182×宽301×高78
- ■CPU工作频率：294.912MHz
- ■主记忆体：32MB
- ■影像引擎：Graphic Synthsizer（SONY）
- ■多边形绘图机能：6600万多边形/秒（最多）
- ■同时发声数：48音频＋软件音源
- ■影像输出：AV MULTI OUT
- ■声音输出：AV MULTI OUT、光纤端子
- ■备注：可以向下兼容PS游戏软件，并具备iLINK端子与USB端子

内置硬盘 HDD

参考售价：1200元左右

PS2专用内置硬盘在电源供应方面主要依靠PS2主机，因为这部拥有40GB、7200转速的硬盘在工作的时候需要相当大的电量，可是一般玩家所使用的PS2变压器的额定功率则只有70瓦至80瓦左右，根本不能满足PS2主机连接专用硬盘工作时的用电需要。建议想购买PS2专用硬盘的玩家，在使用之前，一定要确认你所使用的PS2变压器的额定功率超过150瓦。此外由于PS2专用硬盘附带了一套PlayStation BB Navigator Version 0.20，这套碟片除了提供有关专用硬盘的安装程序之外，还包含了最新的DVD Player Driver，版本为2.10，容量比DVD Player Driver 2.00稍大了10KB。在使用PS2专用硬盘的时候，除了要考虑上述的电源问题，就是一定要把这个HDD FORMAT（硬盘格式化）之后才可以使用。而FORMAT HDD的方法十分简单，首先把安装碟放入PS2中，进入菜单画面会出现许多选项，这里只需要选择"HDD初始化"就可以了，而"HDD初始化"的速度非常快，只要10多秒钟就可以了。



简单来讲，平常电脑中的HDD（HARD DISK）是用来存储资料的硬件设备，电脑所使用的程式，都需要安装在HDD上才可以执行。不过现时PS2并不需要安装任何程式，就可以直接玩各类游戏了，那究竟PS2的HDD都有哪些用途呢？

加快读碟速度。这是PS2专用硬盘最基本的用途。就是说把游戏的程式存入HDD中，可以使程式直接地、快捷地得到执行，令读碟的时间大幅下降，这样不仅可以使游戏的运行速度更加流畅，而且节约了玩家宝贵的时间。因为HDD传送资料的速度远比DVD-ROM或CD-ROM传输数码信号的速度要快，所以对LOADING比较反感的玩家就非常需要它的帮助了。

以《最终幻想X》为例，当PS2主机DETECT（感应）到HDD的存在后，在游戏标题画面中便会多出"INSTALL"（安装）的指令，这时玩家就可以通过这个选项将游戏当中某些基本程式INSTALL到HDD中，大约需要10多分钟的时间后，就可以使总共1700MB左右的游戏程式安装在HDD内。而这些游戏程式包括了战斗所需要的基本资料、背景音乐资料以及一些人物的数据资料。从读碟时间上来看，原本应该需要3秒多钟才能够进入战斗，而使用HDD之后只需要1秒钟就足够了；而进行一些剧情内容的切换时，读碟时间也比原来快了三分之一左右。目前已有不少游戏都将对应这项功能，包括《玉茧物语2》、《beatmania II DX 5th style new song collection》、《GUITAR FREAK 4th MIX&DRUM MANIA 3rd MIX》、《CAPCOM VS SNK 2》、《异度传说》、"《WE》系列"、《王国之心FINAL MIX》、《VR战士4进化版》、《真·三国无双3》、《J联盟创造职业球会！3》等。

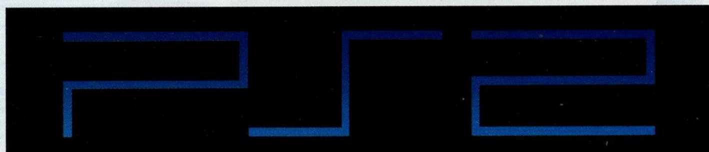


管理记忆卡资料。平常不少游戏如果要存储游戏进度，随时都可能占用记忆卡中大部分容量。不过对于某些游戏来说，将可以把这些庞大的SAVE DATA存储到HDD中，这样做不仅可以存储更多不同的游戏记录，还可以善用记忆卡的容量。

追加游戏资料。这项功能比较特别，因为这并不是很多游戏都可以对应的，可是在电脑游戏方面已经有不少游戏具有这项功能，这就是UP DATE游戏的资料，加入更多更新的资料到HDD中。这项功能最大的好处就是可以使游戏厂商在完善游戏方面，可以以较低的价格推出老游戏的"完全版"，在保持名作畅销的势头的同时，丰富玩家的选择。

与电脑连动。因为PS2的HDD加入了ETHENET功能，可以利用LAN线来连接网络，而游戏可以经过SNAPSHOT后，将画面存储在HDD中，更可以利用网络把这些图片直接上载至其他电脑中。如《A行列车2001》，可以在HDD中最多存储1000张图片，然后利用网络把图片传送到其他电脑。

进入NETWORK世界。由于网络游戏可能将会成为未来的主流，而《FF XI》则是第一款对应HDD的网络游戏。虽然PS2不用HDD就可以利用MODEM上网，但是由于限制比较多，因此不能下载太多资料。加上HDD后，不仅可以加快上网的速度，而且可以下载许多有用的资料。另一方面，不但可以在网络上进行游戏，而且还能够在网上下载许多最新的游戏资讯，如SCE的迷你游戏、音乐、漫画和电影片段等。目前SCE已经与多家不同的网络公司达成合作协议，如REAL NETWORK等。而SCE为了配合未来的需要，还加入了网上通讯，包括离线通讯（收发电子邮件）和在线通讯（在聊天室聊天）、FRIEND LIST机能（类似OICQ的功能）以及HANDLE NAME机能（建立个人主页），并且已经推出了PS2专用的UBS键盘和UBS鼠标。



精品周边廊

PS2专用的USB接口键盘和鼠标

2001年9月20日，PS2专用的USB键盘和USB鼠标同时发售，USB鼠标售价为3000日元，USB键盘售价为4000日元。这两款周边的主色调与充满神秘感、高贵感的PS2主机本体的颜色一致，配套使用效果极佳。



限定版彩色PS2

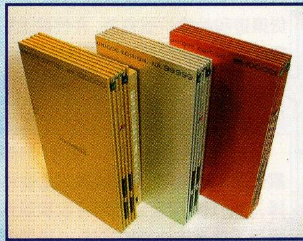
2001年10月10日，PS2生产台数突破2000万台，SCE曾经生产了几种限定版彩色PS2，分别为白色、红色、黄色、蓝色及银色，全部采用高级涂装处理机身，外表华贵之极！每台的售价为50000日元，除了与主机同色的手柄与纵置支架之外，还附送一个普通版的8M记忆卡。



这批限定版PS2总共只出售1万台。

豪华限定版PS2

2002年初，欧洲索尼为纪念在瑞士顺利推出第10万台PS2主机，（瑞士人口为700万）特别推出3台豪华限定版PS2主机，分别为：编号"SCPH-99999"的银色PS2、编号"SCPH-100000"的金色PS2以及编号"SCPH-100001"的铜色PS2，以在著名的RICAROD拍卖网公开竞投的形式售出。底价1000美元，当时预计每台主机最终成交价将会达到数万元人民币，而最终成交金将会捐给慈善机构。



彩色PS2周边硬件大量登场

2002年7月1日，SCE发售了新款PS2专用DUALSHOCK2手柄及PS2专用8MB记忆卡。新款的手柄及记忆卡主要是有了彩色透明的外壳，而且在价格上，新款手柄及记忆卡都由原来的3500日元降到2800日元。新款的记忆卡及手柄已于2002年6月27日开始正式发售。



《最终幻想X-2》专用控制器

随着《最终幻想X-2》（《FFX-2》）发售，日本著名的游戏周边产商HORI与游戏同时推出一套专用游戏控制器，该控制器最别出心裁地方的就是控制器的外形与游戏中主角尤娜的两把爱枪"Tiny Bee"完全相同，游戏时玩家必须双手持枪才能完全操作游戏。值得注意的是，该专用控制器只是集成了普通PS2手柄的所有功能键，但并不是光线枪。设计者非常巧妙地把所有PS2手柄的按键设置在枪上，同样具有振动功能，但又完全不影响枪的外形，而且操作起来也会非常方便。游戏中尤娜具有好几项快速开枪的特技，



这时玩家可以连续抠动扳机来让尤娜射击，玩家也仿佛化身为游戏中的尤娜。枪设计得的确很精巧，但价格不菲，一套专用控制器售价为12980日元。



除了《FFX-2》专用控制器外，HORI还发售了《FFX-2》记忆卡，该记忆卡共有3种，售价均为3200日元，卡上分别绘制了本作的3位主角的图像，随记忆卡还送一块记忆卡盒，可以放4张PS2记忆卡。另外还有《FFX-2》支架，售价2980日元，该支架在PS2电源打开时，上面的“FFX-2”字样还会发出蓝光。

机战专用控制器

由HORI推出的“超级机器人大战专用控制器”在3月27日与《第2次超级机器人大战α》一同发售了，售价为4980日元，与普通DUALSHOCK 2操作相比有以下的的7大优势：



1.可以单手控制，并且重量仅与一只普通手柄相当。

2.具有独特的RESET按键，可以在非NOW LOADING画面中随时回到标题画面。

3.具有左右摇杆互换功能，能够实现多重操作。

4.内置振动功能，并且振动感通过手心传达到人体神经系统中枢。

5.对应PS2、PS与PSone，可以玩到这些平台上的全系列的“机战作品”。

6.兼容除“《机战》系列”之外的其他类型的游戏。

7.整体硬件设计符合人工力学原理，便捷而舒适。

《GT3》最强装备“GT FORCE”

这是一种没有FORCE FEEDBACK功能的UBS方向盘，它能够将驾车时由方向盘传来的反作用力和震动完全模拟出来，使本来画面几乎乱真的游戏体验更加完美！虽然这套配件的价格不菲，但是那卓越的操纵感证明了它就是真正的家用赛车游戏配件的“无冕之王”！方向盘本身在制作中参考了真实赛车方向盘的设计，因此直径比较短。方向盘的手持部分设有防滑海绵，手感良好，完全吻合东方人手部的骨骼构造。在方向盘的正面设有4个按钮（分别是A、B、X、Y），而在方向盘的背面还有L键和R键，是用来换挡的。这些按键的设置符合人工力学的要求，因此使用起来可以得心应手。说到“GT FORCE”的底座部分，是采用了两个胶制的螺丝夹用作固定，玩家只需要找到一张厚度（约2cm～3cm）适中的桌台便可以夹在上面。如果玩家怕划伤桌面，可以使用随方向盘附送的胶垫将桌面和螺丝夹隔开。根据实际安装的结果来看，螺丝夹的力度只是刚刚好，如果桌面比较光滑的话，当用力转弯的时候方向盘可能会出现移位的情况，所以在使用“GT FORCE”之前请事先确认有没有合适的桌台来固定它。接下来是脚踏部分。左边是刹车，右边是油门。两者之间的距离适中，但是踩上去的感觉比较松，玩家在使用的时候可以不必那么用力。由于整个脚踏部分都是用硬胶制作而成的，再加上底部是空心的，所以重量比较轻，虽然它已经没有四颗防滑胶粒垫底，但是如果太用力踩的话，就可能出现打滑的情况。目前对应的游戏《GT3》、《首都高0》、《BATTLE GEAR2》、《街道BATTEL》、《头文字D》等。



可900度回转的控制器“GT FORCE Pro”

2003年5月16日，著名的周边生产商罗技宣布又将推出一款全新的PS2用赛车控制器，名为“GT FORCE Pro”（暂名）。罗技所生产的周边向来以精细著称，众所周知的PS2用赛车控制器“GT FORCE”也正是出自罗技之手，当时“GT FORCE”的名称总是和《GT3》一起被提到。如今罗技为了对应《GT4》的推出而决定生产“GT FORCE Pro”，“GT FORCE Pro”是由罗技与SCE旗下的开发“《GT》系列”的PONYPHONY合作研究开发的，因此“GT FORCE Pro”可以算是官方的《GT4》方向盘式控制器了。

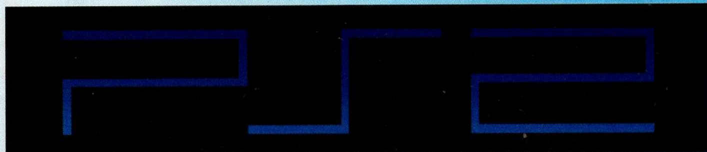


“GT FORCE Pro”的发售日也是定在与《GT4》同一天的，价格定为20000日元。在连接方法上，“GT FORCE Pro”与“GT FORCE”一样并非使用普通的手柄接口与PS2连接，而是使用PS2上的USB接口。这款新方向盘控制器的最大特点在于可以实现900度的旋转（即方向盘可以转动2圈半），而一般的方向盘式控制器最多只能达到300度的转动程度，“GT FORCE”也只能达到最大200度的转动程度。900度转角的实现将使“GT FORCE Pro”与真实汽车的转角程度相同，《GT4》的游戏经历也因此将更为真实。

popegg



PS2专用打印机，可通过特定软件把游戏中的画面打印出来。对普通玩家来讲意义不大，价格也较高。



实用问答集

Q：PS2的基本特征和功能是什么？

A：PS2的基本特征是一台可以进行多媒体播放的电视游戏机。具体功能体现在它可以对应PS2 DVD-ROM游戏、PS2 CD-ROM游戏以及PS CD-ROM游戏，另外还可以播放音乐CD和全域区码DVD影片（也对应主机销售地区的区域码DVD）。更直观的表述见下表：

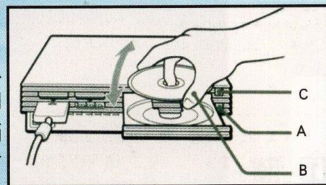
游戏光碟类型	PS2 DVD-ROM游戏	PS2 CD-ROM游戏	PS CD-ROM游戏
光碟颜色	银色	蓝色	黑色
光碟内容	声音+影像		
光碟尺寸	12cm		

媒体种类	音乐CD		DVD（数码影音光碟）	
光碟标志	COMPACT disc DIGITAL AUDIO		DVD VIDEO	
光碟内容	声音		声音+影像	
光碟尺寸	12cm	8cm（单曲CD）	12cm	8cm
播放时间	74分钟	20分钟	约4小时（单面DVD）	约80分钟（单面DVD）

注：竖置PS2主机时，不能播放8cm音乐CD。

Q：请问PS2正确的开关机方法？

A：开机方法如下，A.首先确认接通的是110V电源（行货SCPH－30006R型PS2主机直接用附送的电源线连接市电即可）；B.打开主机背面的电源开关；C.按下主机正面的OPEN键将游戏放入CD仓后，再按下OPEN键。关机方法如下，A.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键将游戏碟取出；B.再按下OPEN键使CD仓收入机体内；C.按住RESET键，等绿灯信号变为红色时再将处于待机状态的PS2电源开关关掉。



Q：PS2可以玩PS的游戏吗？对应PS记录吗？

A：可以，不过仅限PS正版软件。在用PS2主机玩PS游戏的时候，可以把PS的游戏记录COPY到PS2的记忆卡中或直接使用PS记忆卡。

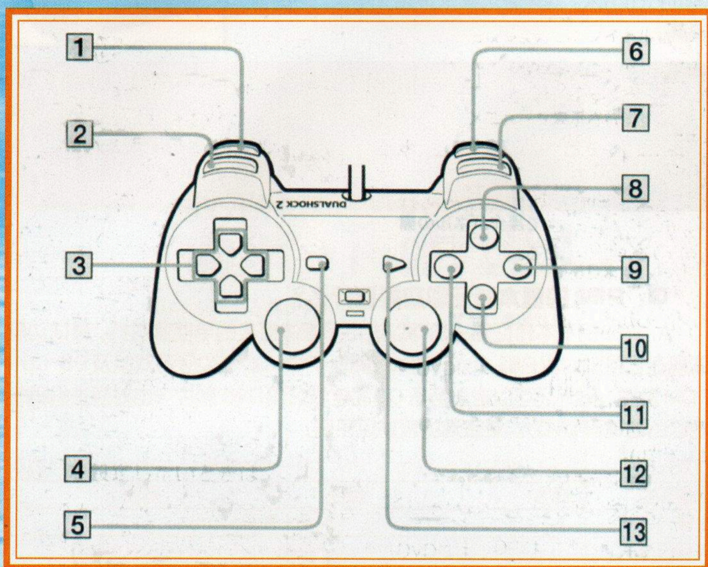
Q：是否所有的PS2游戏全部支持16：9？在PS2本体设定中“映像出力”一项该设成Y/Cb Pb Cr/Pr还是RGB？PS2的S端子线与色差线哪一个好？

A：现在PS2只有部分游戏支持16：9的画面显示方式，而且需要在游戏中进行设置。据笔者所知《GT3》、《皇牌空战4》以及《星之海洋3》等游戏就支持16：9的TV。色差端子线和S端子线都是最高档的PS2影像输出线。首先确认家中的电视必须有S或者色差这两种输入端口才可以。PS2使用色差输出方式就免去了将Y/Pr/Pb信号变为RGB信号、再由电视机将RGB信

号变为Y/Pr/Pb信号的两次再编码过程（S端子信号传输也要经过两次编码），从而减少了因此有可能产生的图像品质下降，所以色差输出是PS2最高档的图像输出方式。

Q：PS2如何播放DVD影碟？操作上和功能说明上要了解些什么？

A： 用PS2播放DVD影碟是同玩PS2游戏一样的操作过程，但要注意该影碟是否为全区域码，一般国内市面上销售的D版的DVD影碟都对应PS2，可是那些新上市的所谓"影版"或"胶片版"DVD影碟是不对应PS2主机的。此外玩家要注意的就是尽量少用PS2主机播放D版的DVD影碟，因为质量低劣的影碟在播放时将会加剧光头的损耗。谈到具体的操作，除了可以使用需要另外购买的PS2遥控器之外，也可以使用手柄进行多功能的操作，请参看下图：



1	L2按键：倒转寻找	8	△键：DVD主菜单
2	L1按键：倒回	9	○键：执行
3	方向键：控制游标	10	×键：解除／■（停止）
4	L3按键：字幕选项	11	□键：标题菜单
5	SELECT按键：显示控制界面	12	R3按键：声音选项
6	R2按键：快转寻找	13	START按键：播放／暂停
7	R1按键：快进		

DVD控制界面功能一览表（以SCPH-30000型PS2为准）

图例（在播放DVD时按SELECT按键进入，用方向键选择某项功能）：



注1：某些特殊的DVD影碟不对应表中的某些特殊操作功能，这并不是主机的问题，请玩家留意。

注2：DVD中所使用的电影或音乐的收录单位，可收录时间比"标题"短。一个"标题"大致被分为数个"章节"。每个"章节"都有所谓的"章节码"，以方便玩家选择想要播放的章节。

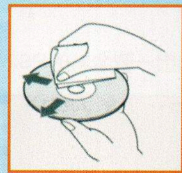
	项目	说明
1	DVD主菜单	某些DVD可使用主菜单，设定光碟的各项内容。当玩家放入这类DVD碟片时，可使用DVD主菜单更改字幕、选择声音语言等。
2	标题菜单	DVD中，电影或音乐的收录最长单位被称为"标题"。假如玩家所使用的DVD有数个标题，那么便可以使用标题菜单选择标题。
3	RETURN（返回）	玩家可以返回DVD主菜单或标题菜单的前一个画面。
4	声音选项	放入一张录制多种语言的DVD时，可以在播放时选择所需要的语言。
5	取景角度选项	放入一张多种取景角度（多角度）的DVD时，可以在播放时选择从各种不同角度观赏。
6	字幕选项	放入一张录制多种字幕的DVD时，可以在播放时改变、选择所需要的字幕，并随时要求显示或隐藏字幕。
7	进入标题	直接进入指定的标题码。
8	设定	使用设定菜单，玩家可以选择恢复初期设定、调节画质和声音，并设定各种输出方式等。还可以设定DVD播放时的字幕语言以及菜单的使用语言、视听者年龄限制等。
9	章节显示	播放光碟时，要求屏幕上显示目前的标题码和章节码。
10	小帮手	屏幕上会显示手柄按键的各项功能。
11	进入章节、号码	直接进入指定的章节码。
12	倒回	倒回播放中章节的开头或上一个章节的开头。
13	倒转寻找／快转寻找	在播放中扫描影像，直到出现特定场景。
14	快进	进到播放中的下一个章节的开头。
15	播放	——
16	暂停	——
17	停止	——
18	慢动作播放	在播放中慢动作观赏影像。当发现所要的特定点后，选择"播放"并按"○键"可以回到正常速度。也可隐藏控制界面按START按键恢复正常操作。

Q：PS2有哪几款游戏对应AC-3的5.1声道的功能？

A： 据笔者所知目前已发售的日版游戏中（截止2002年12月31日）有《FF X》（《FF X 国际版》）、《MGS2》、《三国志战记》、《MGS2 实体》等游戏是对应5.1ch的；而美版游戏较多，比如较知名的《托尼·霍克职业滑板选手3》等游戏。但就目前国内玩家的消费能力来讲，想完美地感受这些游戏的魅力还是比较奢侈的。

Q：PS2主机和游戏光碟如何保养？

A： PS2主机和游戏光碟在保养上首先要注意防尘。在PS2主机背面有一个散热风扇，玩家在使用PS2进行游戏时千万不要将物品放在散热风扇口，也不要用重物压在主机外壳上，导致散热效果不佳。如果哪位玩家已经形成了不良的习惯，建议购买一个PS2专用竖立支架（SCPH-10040），每次游戏时将PS2竖立放置在支架上就不必在意这些事情了。当使用一段时间之后，可以使用棉签清理吸附在散热风扇页片上的灰尘（非常重要）。不用时将主机按原样包好收回包装箱内，最好再放一包干燥包（比如吃剩下的XX雪饼内的干燥包）在主机旁。即使短时间不用也应该拔去插在电源插板上的电源线。当碟片的数据面上吸附有灰尘或沾上指纹、油渍时，会导致光盘的正常工作出现问题，此时最好先用"皮老虎"（摄影器材专卖店有售）吹去碟面上的灰尘，再用干净的麂皮（摄影器材专卖店有售）沿光碟的中心向外围呈发散状轻轻地擦拭（如上图），这样可以避免划痕的出现，彻底清洁后保存在光盘盒中备用。另外千万不要用无水酒精或其他有机溶剂擦拭光盘。



480p 以及相关名词解释



注1：如何分辨HDTV？其实很简单。如果是HDTV，那么电视机上肯定会标出来，如果不是，商场的促销员又说它是的话，那么，这个电视机多半只是一个数字式高清晰电视机（虽然是高清晰，但是还未达到HDTV标准）。我们可以自行想像一下，如果这台电视机是真正符合HDTV标准的，那么厂家肯定会忙不迭的注明的！

注2：HDTV-READY和HDTV，HDTV-R就是要收看HDTV信号的电视节目还要加配一个转换设备，用来打游戏，看DVD的效果则完全和HDTV相同。

随着游戏主机和电视设备的发展，随之而来的各种新名词也容易让人犯糊涂。比如2002年3月28日推出的《铁拳4》就是第一个支持480p的PS2游戏。通过狂轰滥炸的电视广告，我们也能时常听见比如100HZ、逐行扫描、不闪烁的、健康电视等一大批新词汇。现在我们就针对这些词汇来作一次"名词解释"，其中一定有不少玩家关心的问题。

问题：什么是100HZ？什么是480p？什么又是480i？

答：480p就是我们通常所说的逐行扫描，480i就是我们用一般电视玩游戏的隔行扫描状态（NTSC制式）。100HZ就是倍频，意思就是把场频提高一倍，这样的效果就是屏幕刷新率提高，可以消除画面大面积闪烁。这也就是我们经常在电视广告上看到的有关"不闪烁的"这样的宣传语。逐行扫描的优点就是使画面的行结构不明显。通常我们在大于29寸的普通电视下，可以清楚地发现行结构，也就是说肉眼很容易能够看出画面的"行效果"。特别是近距离打机时最明显。

现在的国内电器市场上很少有同时兼顾逐行扫描和100HZ的电视机的。这只有在一些极高端的设备中才有。因此，现在国内市面一般的100HZ逐行扫描的电视机只能在逐行扫描和100HZ两种模式下切换使用。当然，有些电视机现在能够提供在75HZ场频状态下提供逐行扫描（NTSC制式）。

由于普通电视下：PAL制式场频是50HZ（太小，画面很闪烁），一幅图像的行数是625行。NTSC制式下场频是60HZ，一幅图像的行数是525行（太少，行结构太明显）。因此，我们通常使用100HZ逐行扫描电视机的时候，在PAL制式下使用100HZ，而在NTSC制式下使用逐行扫描，以弥补PAL制式和NTSC制式各自的缺陷。

问题：用电视盒，VGABOX效果如何？

答：目前一般的电视盒只有S端子，所以效果不会很好。一般的VGABOX（DC的除外，因为DC实际本身就是支持VGA的，DC的VGABOX不过是个接口转换器）并不是真正把色差转换为VGA，所以效果不会太好。当然市面上有卖的3000元左右价位的VGABOX，效果就很不错。当然，这个价位够买一台厦华的变频彩电了。

问题：到底选择什么电视机好？我们到底需要什么视频接口？

答：逐行扫描和倍频处理（100HZ）实际并不是最重要的指标，重要的还是要看显示设备的屏幕颗粒是否细致，点距是否够小。纯粹逐行扫描和倍频处理根本无法使游戏画面在电视上的效果有质的提高。因为原理的关系，逐行扫描在消除行效果的同时，还有可能使游戏画面的清晰度下降（画面显得模糊一些）。

要使游戏画面效果有脱胎换骨的变化，我们还必须使用RGB端子、VGA端子、色差端子或者D端子等视频输出端子来配合显示设备。

所谓RGB端子，就是三原色（红绿蓝）分开传输，这种端子所能体现的画面效果是最优秀的。VGA端子和RGB原理相同，只是行频稍有不同。色差端子是RGB端子的一个变种，也能提供和RGB端子所带来的画面效果，D端子分为D1，D2，D3，D4，D5是日本国内专用制式，也能提供优异的画面效果，不过在国内就很少能买到具有这样端子的电视机。一般的复合视频端子（AV端子），S端子都不能完全展现目前PS2，NGC，Xbox所带来的优秀的画面效果。

玩家还必须明确这一点：

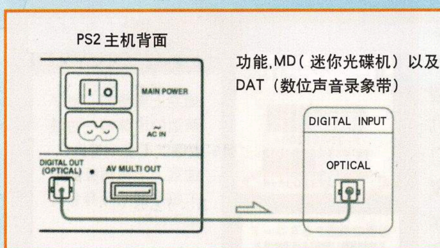
即便是某种电视支持RGB，色差，但是如果该电视机只是一般电视机（仅仅支持逐行或者100HZ），那么画面效果仍然不会有什么显著的提高。

三大主机中只有Xbox理论上支持HDTV，也就是支持1080i。而且大部分Xbox游戏支持逐行扫描。根笔者所知，至今为止PS2只有4个游戏支持逐行扫描，即《铁拳4》、《海豹突击队》（Socom）、《灵魂能力Ⅱ》以及《星之海洋3》。NGC目前笔者还不是很清楚，只是理论上是支持的。

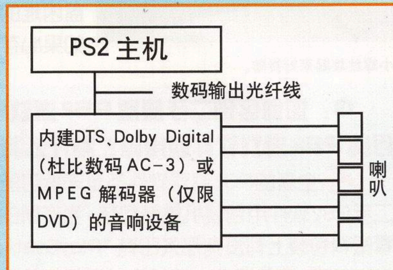
目前国内市面上有些电视机虽然不是HDTV，但是它们的屏幕清晰度很高，虽然还没有达到HDTV标准，但是已经适合三大主机使用。比如康佳的P2901，P2902柔性电视，厦华的变频彩电等。

Q：利用数码连接线接驳功放、MD（迷你光碟机）以及DAT（数位声音录音带）时，需要注意些什么？连接内建DTS、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG解码器（仅限DVD）的音像设备时又要注意些什么？

A： 众所周知，利用数码连接线（Dolby Digital optical AC-3＝杜比数码AC-3光纤）接驳PS2的数码输出光纤端口，再搭配数码（数位）功放（功率放大器）以及喇叭（扬声器），玩家便可以在舒适的家中享受到更逼真的多声道环绕音效。需要注意的是首先玩家要购买一条市面上销售的"数码输出光纤线"，接驳在PS2的数码输出光纤端口上，接着再调整PS2主机内的系统设定（System Configuration），在其菜单中找到"数码输出光纤"（DIGITAL OUT【OPTICAL】）的选项，设定为"ON"（购买PS2时的初期设定，但还需要确认一次）。



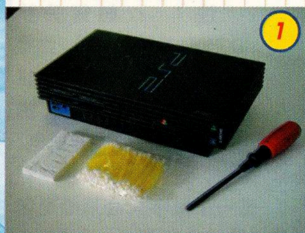
连接内建DTS、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG解码器（仅限DVD）的音响设备时，玩家可以欣赏到DVD中以DTS格式、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG格式录制的逼真音效，享受到有如置身电影院或演唱会那样的临场效果。具体的同PS2主机连接的方法同上（如图），但要注意将PS2主机的系统设定内的"数码输出光纤"（DIGITAL OUT【OPTICAL】）的选项，设定为"ON"，再将"DTS"或"Dolby Digital"或"MPEG"设定为"ON"。



注1：Dolby Digital（杜比数码音效）是一种由杜比实验室研制的DVD多声道数字压缩编码形式。杜比声场的变化由十进制小数体现：第一个数字赋数字音轨予全频，第二个数字提供一个分离的音轨。所以1.0音轨是单声道，2.0音轨是立体声音轨，5.1是5声道音轨。一道2.0混音的音轨包含可以被定向逻辑音轨重新找回的"隐藏"的环绕讯息。这些信号从前部、中部、左方、右方和环绕音箱中发出。

注2：DOLBY PRO-LOGIC（杜比定向逻辑）是一种杜比环绕信号，信号源自家庭环绕系统的左方、右方、中部和后方。

PS2光头清洁经验谈


需要的工具非常简单。

家中有PS2的玩家一定会有这样的体会，PS2很容易积灰，过一段时间你就会发现其风扇周围已经积满了一层灰尘，这些灰尘可能就是导致你的PS2读碟能力下降的罪魁祸首。学会清洁PS2光头是玩家可以掌握的简单工作，下面就介绍一下笔者的光头清洁过程，水平不高，还望真正的拆机高人多指点，来信指导。

①工具准备：中号、小号十字螺丝刀各1把，脱脂棉签数支，柔软面巾纸（最好是照相机镜头纸）数张。

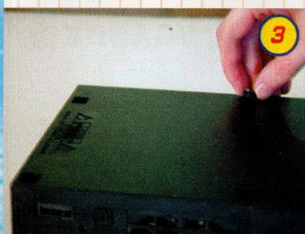


②将PS2背面的垫脚取出，再用中号螺丝刀旋出螺丝。（垫脚×8，长螺丝×4，短螺丝×4，取下后放正固定位置，小心遗失）

③如是第一次拆机需要将封条撕掉，可用小刀轻挑开封条一角再撕。

④将PS2翻至正面，从后面轻轻掀开盖子，小心不要弄断盖子和本体之间的粘连线。

⑤用小号螺丝刀旋出光驱上的螺丝。（小螺丝×4）


某友：ps2象棺材，黑盒子周围钉了这么多螺丝钉。

⑥小心地用棉签擦拭光头。清洗一般都是从机械部分开始，最后才是清洁娇嫩的光头。清洗光驱的机械部分时，可用蘸有清洁剂的脱脂棉球除去伺服部分和主电机上的顽渍。对于棉球不易清理的犄角旮旯，可以用文具店里的小号毛笔来完成灰尘清洁工作，顺便还能扫扫支架和电路板。在清洁激光头时，一定不能马虎大意，建议使用专用照相机镜头纸（摄影器材专门处有售）或者脱脂棉签，并且不要使用任何清洁剂，至多加少许蒸馏水。再有一点，清理过程中如果有微型吸尘器效果更好，玩家千万不要张开大嘴去吹，这样既不卫生，也容易造成唾沫满天飞的尴尬情况，伤到小朋友，以及花花草草就更不好啦。

⑦最后“原路返回”，把PS2组装好就算搞定收工了。


潘多拉的盒子打开了，里面会出来什么怪物呢？

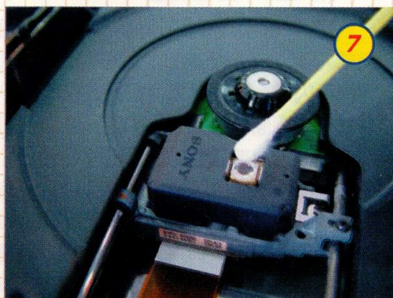
其实整个过程还是很简单的。编辑部去年7月又购入一台崭新的PS2主机，第一次清洗光头是在今年1月。因为之前防尘工作做得不好，光头读盘已经不流畅，时有完全读不出来的情况（未改机）。在做了光头清洁之后，读盘马上变得很顺利，和新的机器没有什么区别，这确实是本人的切身体会。之后在老编的催促下，笔者买了一个VCD机的罩子，在PS2不用时就罩上，到今年6月光头读盘只是稍有延迟并不是很明显。可见，做好防尘和清洁工作十分重要，并且已经取得了一定的效果。所以，笔者建议玩家在使用PS2半年之后，就对光头来一次清洗。


小螺丝旋起来好费劲。

另外敬告大家千万别图一时方便，去使用市面上销售的一些低价劣质光头清洁盘，因为这些盘的刷毛太硬，反而会刮花物镜，并且还有可能引起静电危害，甚至缩短光驱使用寿命。而清洁盘带有着这几束小毛刷以每分钟几千转的速度从透镜表面一扫而过，可想而知，极易造成透镜位移变形。透镜又多由弹性细金属丝或弹性线圈悬空固定并与循迹聚焦线圈相连，稍有位移变形就会造成读盘不畅。

以上就是PS2光头清洁经验谈，如果玩家自行处理后还是不能解决PS2读盘困难的故障，那就应该找专业人士处理了。上文仅推荐给动手能力强的玩家，如果心存疑虑或自信心不强的玩家可找专业人士处理。


PS2尊贵的激光头终于露出来了。


我擦，我擦，我擦擦擦。（轻轻地）


PS2牌吸尘器的罪魁祸首？风扇。


别的地方也是灰尘多多，顺便也清理一下吧。

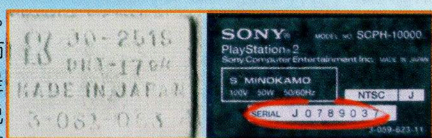
Q：如何区别二手原版PS2游戏软件与全新PS2游戏软件？行货PS2游戏软件通用吗？有什么特征？

A：全新的PS2游戏软件都是未拆封的，但是有些奸商却把已经拆封的二手PS2软件用包装机重新包装，当作新的来买，最有效的鉴别的方法就是看塑料包装上有没有那条印有“PlayStation2”的封条，封条完好就是全新PS2游戏。可是还有一些奸商从塑料包装的两个顶端处撕开包装，用完之后在重新封好，对于这种手法只要看粘合处是否完好就可以了。行货PS2游戏软件可以在亚版或日版主机上使用，一般行货的特征是在外包装上有行货的声明贴纸，其他和水货没有什么区别。而一些SCE出品的游戏在封底上有区别于水货的地方。另外在包装内附有中文说明书并标明中文使用注意事项。

Q：有关PS2主机辨别有哪些要领？（节选自“游戏立方”VOL33）

A：首先我们来看最表面的部分，就是PS2的包装。全新的PS机子为蓝色包装（众人：废话）至于有些被磨过的白痕就是运输的时候出现了一定的磨损，如果没有特别包装收集癖好可以忽略不计，但要知道箱子里面可是新的，一般回收过的箱子在箱盖的地方都有一定的褶皱，新机是没有什么褶皱的。打开盒子就可以看到主机＋电源线＋AV端子＋手柄＋说明书各一份（随包装处“内容一观览”而有所不同）。包装机子的泡沫纸是有胶布封好，而机子两边的泡沫是印有重量和产地的凸码，而说明书就是本身机子地区的语言版本，首页有些清楚是什么产地，纸张的新旧分辨相信大家都清楚的了，就不在复述。

跟着下来是周边的识别。日版主机的电源线为两个圆型接口而组成，而美版和欧版机则是一方一圆接口，电源接口都是一方一圆（这是欧美国家标准电源接口），除非自己DIY一个电源，对与我国的玩家是没有用，大家可以作为主机是否被调包过，还要留意的是电





如左上图所示，机子两边的泡沫有一边是标明产地和编号。注意上下两图红圈内主机背部编号与包装编号相同。

常用PS2金手指简介

在PS2登场后不久，作为游戏机的寄生物之一，金手指也随之出现，同时也分为AR2、APPLE、EXPLODER等多种，相互之间并不通用，在本文中我们主要介绍的是最常用的AR2系列的金手指。

AR2

早期版本的AR2金手指功能较为单一，如右图，这就是1.91版的AR2使用界面。

这个版本主要的功能就是用金手指修改游戏，金手指内部已经有一些游戏的金手指了，当然这并不能满足我们的需要，好在可以随时添加新游戏的金手指。步骤也很简单，依次选择“SELECT GAME”→“NEW GAME”，取好游戏名字后（一般用游戏名的缩写比较方便）储存，这里有个快捷键，按L1游标就直接回到SAVE上。之后就是输入金手指码了，选择“NEW CODE”来添加。注意PS2的金手指都有必须码的，这个要第一个输入，至于名字可以起作MUST等等以免混淆。储存后继续输入其他的金手指，名字尽量去与效果相关的，这样比较容易控制和调节，例如金钱最大就写作money等等，之后选择“NEW VALUE”来输入金手指的内容，如果多条的储存后再选择“NEW VALUE”来输入后面的内容。至于其他项目例如能力修改等等则先退回前一界面选择“NEW CODE”来添加。等全部输入完成之后，可以直接按START键进入使用画面，选择“WITH CODE”之后换入游戏盘，再按照提示按×键就可以顺利使用了。

下次使用时会默认使用前次用的金手指，如果想更换金手指同样先选择“SELECT GAME”，找到需要使用的金手指之后按START键进入使用画面即可。此外即使不修改金手指盘也是有作用的，直接选“START GAME”→“WITHOUT GAME”可以引导一些不好读的盘，例如D9等等。



随着版本的提升，AR2的用处也增加了不少，左图是较新的2.31版的使用界面。可以看出比起前面介绍的1.91版多出了两个选项：MEMORY MANAGER和DVD MOVIE PLAYER，前者相当于PS2自身的记忆卡管理程序，后者则可以自由调节PS2的区码设置以读取不同地区的DVD，这个功能相当实用。按×键选择后即进入设置画面，选择对应的区码后按×键确认会自动弹出光盘仓，之后换上要看的DVD即可。此外金手指输入改成了直接选择屏幕键盘上的对应值就可以了，这点比1.91版方便了不少，也减少了些出错的可能性。

XPLODER

AR2金手指虽然使用效果不错，但是必须配合专用的金手指卡来使用，一套金手指盘+卡也售价不菲，早期甚至报价380元以上。近来网络上出现了另外一种金手指，它无须特定的金手指卡，可直接把金手指储存在普通的记忆卡中，而且同样支持引导D9等游戏，这就是XPLODER！它的镜像压缩后仅有790k，可以很方便地下载，解压后用酒精120（Alcohol 120%）刻录即可，记住刻录时类型要选择PLAY STATION2。

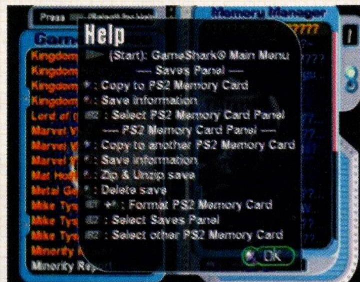
XPLOADER界面简洁明了，功能也和1.91版的AR2差不多，光盘中内建了116个游戏、多达5527条金手指！至于最重要的新建金手指功能也是有的，按照下方的提示按○键选择“Add game”，默认名字就是“New Game”，可以按□键进行修改。按右键则进入添加金手指的画面，同样按照下方的提示添加新的cheat，再次按右键可以添加代码，按□键即可进入输入画面。这里设计得比较独特，使用起来也很方便。全部输入完成后按START键会弹出对话框，选择“Yes”即可将输入的新游戏金手指储存在记忆卡中。注意在新建金手指之后并不会自动选择，还需要在“Select Cheats”中找到这条金手指之后按×键选择，此时该条金手指会变成红色。由于内建的金手指太多，寻找时可利用L1和R1键来快速切换。选择后按START键回到主界面，之后选择“Start Game”会让你放入游戏碟，退出光盘仓放入游戏碟后按×键即可。如果出现不能引导等字样，可以多尝试几次。



GameShack2

XPLODER试用一段时间后觉得还是不错的，虽然功能少了点，但能够免费用是最大的长处。不过没过几天，更强的金手指降临了，它就是GameShack2的3.0版！刻录方法和XPLODER类似，同样无须金手指卡，内置312个游戏，共16360条金手指！

界面华丽的GameShack2功能上也同样突出，除了有XPLOADER的功能外，它还拥有DVD Region Free选项，类似AR2 2.31版的DVD区码变更的效果，但使用更为方便。此外，记录方面全新选项“Memory Manager Game Saves”功能非常强大！如图，进入之后左边是金手指盘中内建的众多特殊记录，按×键确认之后会出现注释对话框，可以看到该条记录的效果，再次按两次×键即可下载到自己的记忆卡中！



在记忆卡管理方面，除了普通的拷贝、删除等操作外，它还有项独特的技能，那就是压缩记录！虽然PS2的记忆卡容量为8M，不过面对众多游戏+动辄数百甚至上千k的记录大小，相信很多朋友都在为记录发愁。有了GameShark2之后，我们就可以将一些大容量的记录进行压缩以腾出空间，当然使用时还是需要解压缩的，所需要的操作只是在选定游戏后按□键而已。压缩后的记录显示为绿色，解压后恢复正常，至于压缩的大小则看记录而定，对于某些先创建记录再在里面划分记录格数的游戏（例如《.hack》）效果就比较明显。

此外，GameShark2还拥有完善的帮助系统，几乎任何时候按下SELECT键都能获得相关的操作说明，这显然带来了很多方便之处。至于使用游戏金手指方面和XPLODER差不多，这里也就不再重复了。

综合以上情报，AR2的老版本是应该最早退却的，功能单一而又要求金手指卡，各方面都处于劣势；XPLODER虽然功能不多，但是读盘能力不错，可多次尝试这点比其他的金手指都要方便不少；GAMESHARK2的功能强大，但是压缩记录效果不太明显，使用也不是很方便，记录卡管理界面无法显示日文也是个问题。此外虽然GAMESHARK2和XPLODER都是将新游戏的金手指储存在记忆卡中，但是二者是不能通用的。不过由于常用的金手指都是以AR2为基础的，因此AR2对于金手指的兼容性是最好的，如果你已经有了金手指卡，还是推荐升级金手指盘到AR2的最新版本！

源线的新旧是否和主机接近，虽然用不上。

看主机的外壳。一般翻新的机子的外壳都是重新安装的，不过可以告诉大家是毫无破绽，翻新最多的机子就是美版的30001型，机箱用肉眼很难分的出新旧，好在我们可以通过机子后面的型号和封条来区别，机子的型号和箱子是完全一样的，而翻新的机子是重组的机箱，不单型号上对不上，在机箱的底部还贴有一行标有“塑料纤维重组”的英文胶纸，而其他翻新的型号把主机正面朝光看，是可以看出有些小划痕。还有的就是盘仓处的“Play Station小LOGO，新机是没有划痕的，翻新机或多或少都会被划花。再过来是机子封条，被改过的机子或被拆过的机子封条都是被拆，但现在已经可以用风筒把封条完整的撕下来再贴回去，所以这个辨认方法效果已经不明显了。

其次是机子的边缘位和风扇位。使用过的机子边缘位都或多或少有小小的缺口，而新机就是很平滑的，还有的就是机子的内侧，如果是经常平放的机子可能会被压出一点裂痕，而看上去就有点灰灰白白的，有PS2的玩家也可以看看自己的爱机是否受“虐待”了。

最后自然是开机试游戏了。开机时有专门的开机画面不用多说，（但只要是翻新机奸商们都把BIOS放电来恢复开机LOGO）还有玩游戏的流畅度就可知道主机是否是新机。如果有条件可以拿一张正版有区码的DVD盘（如《FFX》附送的DVD资料盘读一读就知道自己主机的地区型号了），或者是拿一张D9游戏来玩玩，比如《MGS2 实体》。对于那些动画播放不流畅、复位几次无法正常进入游戏，或者中途读盘困难，开机失败的主机还是退货吧。

空中猎人

文：胜负师

PS2	SCEI	STG	1人
	2001年9月27日发售		280KB
CD-ROM		—	5800日元

《空中猎人》（SKYGUNNER）是SCEI在2001年下半年推出的一款第三人称视点的飞行射击游戏。在PS2上此类作品的数量可谓屈指可数，且大都缺乏新意、少有突破，很难让人留下深刻的印象，因此《空中猎人》的特立独行也就显得更加难得了。不过也正是因为它过于独特、过于另类，其慢热的特性使很多玩家难以深入其中，也就注定了这款优秀的射击游戏与"大众经典"的称号无缘。如果您是一位不久前才入手PS2的STG爱好者，那《空中猎人》完全有理由被视为"失落的名作"来细细品味。（《空中猎人》的美版与日版间隔时间较久，于2002年6月26日发售，发行公司变成了ATLUS，媒体也变成了DVD-ROM，且对应英日双语。在北美，《SKYGUNNER》的受欢迎程度远高于日本，如果有条件的话倒是可以玩一下美版）



©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

特点1 精致的外衣

以一望无际的云海为冒险的舞台，在充满童话色彩的世界中尽情翱翔；复古的建筑风格和机体设计体现出工业革命与飞行器时代独有的浪漫气息；身着19世纪英国服饰的可爱的人物造型也让人眼前一亮……如果这些方面还不能吸引你，那只要将游戏放入PS2，静等OPENING的出现，精美的动画与悠扬的主题歌足可令人有惊艳之感。（大家可以在这次的DVD中欣赏到这段精彩的MOVIE）简洁朴素的剧情过场与色彩鲜亮的游戏画面形成了鲜明的对比。尽管游戏诞生在两年前，但如此亮丽的色彩表现及清爽的画面效果在现在的PS2游戏中也不多见。动听的背景音乐与轻灵的效果音也很好地烘托出游戏充满童趣又不失紧张激烈的气氛。另外，有趣的读取画面也可以看出制作者的巧心思。



特点3 个性化设定



《空中猎人》最吸引人的地方还是多方面的特殊设定。游戏中的隐藏要素十分丰富，有3个隐藏角色并有多种游戏模式，需要用不同角色通关或取得总赏金第一才能开启这些要素，达成条件并不容易，具有一定的挑战性，可能需要反复尝试方可达成。不过这并不是提升耐玩度的简单把戏，因为每个角色的游戏流程都不长，但每个角色的流程中几乎没有一关是相同，即使是相同的关卡，也会从不同角色的视角去表现，体现GUNNER之间的相互配合。角度不同，需要完成的任务也不同，难度自然也不相同，这倒有些联线合作游戏的感觉。可以说，关卡的设计是本作创意的集中体现，这样也就使游戏的可重复性达到了相当的高度。在这些充满个性的设定中，玩家可以充分体会到游戏的乐趣所在。



特点2 复杂的系统

《空中猎人》的系统完全值得大书特书，因为它几乎突破了一切射击游戏的传统框架，而且完成度相当高，其中包含了诸多创意。这种创新精神也正是现在很多墨守成规的游戏所缺乏的。



操作：尽管人物设计方面有些低龄，但操作却出乎意料的复杂，几乎用到了所有PS2手柄所有的键，能够产生丰富的动作，一开始如果不在练习模式中熟悉一下，实在有些无从下手。就以"EASY MODE"操作为例，最少也只是L2、R2键用不到，"EX MODE"更是采用了《皇牌空战4》的操作方式——方向键控制机体的水平位置，L1和R1进行转向，而且似乎比《皇4》更难把握。在索定目标的操作上也有两种模式，选择SIMPLE时以△键切换敌方小队，选择ALL时可以精确到小队中的个体，但控制会更复杂。上下方向的控制也分为"逆反"和"正常"两种，这3组选项是可以产生不同组合的。在游戏中复合操作的情况较多，而且只要隔一段时间不玩，玩家就又需要花一定时间去练习，不易上手可能就是本作普及率低的最大原因。



武器：本作的战斗颇为爽快，武器也较为丰富。主武器机炮的性能对于不同机体来说相差不大，而副武器则各具特性。比如对付杂鱼就用攻击范围广的焰火导弹；对于动作快的敌人就用猎犬导弹；对付大家伙就用威力强劲的十字架导弹……使游戏更富战略性。不同机体除了装有不同的副武器，还有不同的特殊机动技能，也使机体性能之间的区别更大。

赏金：虽然游戏的操作较为繁琐，但难度其实并不高，因为被击坠后可以在限定时间内连打方向和按键来复活，（会大量扣钱）游戏中的难点会有很多提示，所以通关应该不成问题。但游戏的追求在于赏金的取得，而非简单通关。战斗中会有同伴登场，同时他们也是你的竞争对手，（NPC在抢钱方面可不含糊）令赏金总数成为第一是游戏中最具挑战的目标，同时在探索巧妙方法的过程中也极富乐趣。游戏中有连锁、连击、倍率等设定，且一关中有不少任务分支，也大幅影响赏金的数量。当赏金达到天文数字时，对于GUNNER来说会不会相当有成就感的呢？





风之克罗诺亚2
世界所期待的遗产

文：猫太

PS2	NAMCO	ACT	1人
	2001年3月22日发售		370KB
DVD-ROM	–		6800日元

他没有任天堂马里奥的古老历史，也没有史克威尔陆行鸟可爱；他没有索尼多罗的搞笑幽默，更没有世嘉索尼克的奔跑速度。但是他还是那么受大家的喜爱，因为他是我们的朋友——克罗诺亚。

离上一作《风之古罗诺亚 door to phantomile》已经有三年的时间，而制作小组KOLONOA WORKS这次面对的是刚推不久的PlayStation2，作为一台机能强大的新主机（当时而言），未知的可能性实在太多，但最后小组还是以他们独特的手法把游戏与3D结合在一起，令本作在当年也引起了不少的轰动。



本作的世界观

露娜蒂亚是一个依靠“四个大钟”来维持平衡的世界。但是由于作为暗之钟“第五个钟”的出现，令到世界卷入了恐怖的危机当中。突然被强风卷到这个世界中的克罗诺亚，被巫女罗罗一眼认定了他就是可以解救这个世界的勇者，在千万个问号之下，克罗诺亚再次展开了他新的冒险。



简单的操作无穷的变化

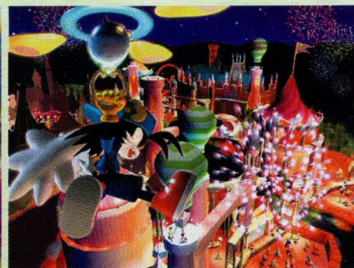
《风之克罗诺亚》系列”都有着一个共同的特点，也就是除方向键以外只有一个发射风玉的按键和一个跳跃键。这样的设定让人一下子就可以了解这款游戏的操作，确实是一个体贴任何年龄层玩家的设定。但简单的操作并不表示游戏难度就简单，能灵活运用这两个键的组合才能把游戏中的难题全部解决。所以到了中后期，要花思袋去想的谜题就更多了。



绝对豪华的声优阵容

游戏采用了原创的语言来演绎，所以不管你是哪个国家的也不会听懂他们在说什么。不说大家可能不知道，其实负责配音的声优们也是大家比较熟悉的呢，下面来向大家介绍一下这些背后的功臣。











满足“玩一次不够过瘾”的玩家

本作设定有娃娃收集模式，只要在每一个关卡里收集完六枚金币，便可以得到一个可爱的娃娃，只要在地图画面中按下R键，然后在状态选项就可以看到一个架子上摆放着你收集回来的可爱娃娃，实在是给“收藏家”的卖点之一。

渡边久美子（克罗诺亚）

曾担任过声优的作品

PS游戏《皇牌空战3》 菲欧娜（フィオナ）
动画《勇者エクスカイザ　》 星川コウタ
《机动战士V高达》 カテジナ



浏崎　由利子（雷殴力）

曾担任过声优的作品

动画《少女革命ウテナ》 姬宫アンシ
《爆走兄弟let's go》 星马烈
OVA《我的女神》 森里惠



こおろぎ里美　（塔拓）

曾担任过声优的作品

SFC游戏《幻想传说》 敏特
动画《口袋妖怪》 宠物トゲピ



川上友子（罗罗）

曾担任过声优的作品

动画《少女革命ウテナ》 天上ウテナ
《卡片少女樱》佐々木利佳





写在最后的小秘密

1、在NAMCO的标题出现之后，会出现克罗诺亚在跑步的场景，如果这时按住L1+R1的话迫卡就会在克罗诺亚跳起的时候一脚把他踢飞。如果紧按L2+R2的话，就会出现罗罗为了追赶他而跌倒的场景，十分爆笑。有兴趣的玩家可以试一试。

2、插上2P的手柄并在关卡中按下START键的话，迫卡就会出现。但是用2P操作的迫卡只能做的就是在克罗诺亚危险的时候按下□键帮助他做出一个紧急跳跃，所以用途还不是太大。猫太倒是认为用来恶作剧的话会更加好玩……



文：D·S



PS2	NEC	AVG	1人
	2002年7月26日发售		200KB
DVD-ROM	–		6800日元

炎炎夏季即将拜访这个小镇。
一位青年表演着木偶剧。
而他的观众只是两个小孩。
从表演者的角度来看，青年的演技实在是太乏味了。
而观看的小孩却在不知不觉中消失在青年的面前。

青年是一位旅行者。
陪伴他的，只有二个不用手接触却能操纵的古老木偶。
还有附加在拥有"特异能力"者身上那遥远的誓约。

即使是这样的他，
一位亲切纯真的少女也会对着他微笑。
在和她相识的机缘下，
他在这片陌生的土地上开始了新生活。
被青翠的夏季景色所包围的日子里，
在阳光的关爱照射下同少女们相见相识。
无限的晴空下，
这个夏季就这样偷偷地流逝着，
就在少女们所等待的气息之中。
Air……

人物简介

国崎往人

故事的主人公，是一位能够不操纵木偶就使它们动起来的"特异青年"，为了寻找母亲所托付的话的真正含义，便独自展开了一个人的旅程。旅费用尽的他虽然打算以操纵木偶的技能去赚取些钱，然而在没有观众的情况下只能继续挨饿……

远野美凪

外表美丽可怜的美凪不会把真正的感情流露出来，因此身边的人也总是不能摸清她的想法，给人一种只要稍微改变一下自己的视线，她就会从眼前消失的神秘感觉。虽然如此，实际她的性格却非常温和，蕴藏着无限的爱。在学校的成绩优秀，所属的学部是天文部。

神尾观铃

跟成绩优秀的美凪不同，神尾观铃的成绩并不理想，即使在暑期学校举办了补习班也不愿意前往。与其说她的脑筋不灵活，还不如说她是天生愚钝会更贴切。现在观铃跟她的母亲晴子两个人住在一起，是一位时常面带笑容、性格开朗活泼的坚强少女。

神尾晴子

神尾观铃的母亲，为了养育女儿而每天工作到深夜，所以同观铃相聚的时间很少，然而却没有人知道她的工作究竟是什么。嗜酒成性的她，可能在喝醉的时候就是她最幸福的时刻，内心的那把枷锁究竟何时才能打开？

美智流

跟美凪是要好的朋友，在车站和商店街经常能够找到她的踪影，但却始终不能摸清她的性格，而且她还时常跟附近的邻居吵架，看来绝对是一位不简单的女孩子！兴趣就是同美凪一起吹肥皂泡。



雾岛佳乃

佳乃是一位非常喜爱动物的少女，饲养着一只名叫"波顿"的狗，而在学校她也是一名饲育委员。她的家就在小镇上的古旧诊疗所里，双亲已经去世多年，现在她和身为医生的姐姐一同生活。在她手上所绑着的头巾似乎隐藏着一些鲜为人知的秘密。

雾岛圣

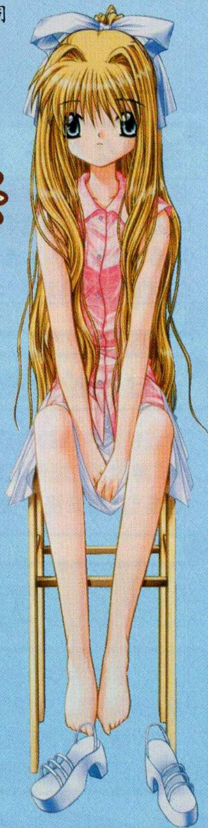
雾岛佳乃的姐姐，继承了父亲的职业，继续在古旧的诊疗所里当医生。同她的外表一样，圣的性格非常冷酷，但是每当提到妹妹的事情时，圣就会因为过分宠爱着她而可能采取一些极端的行动。

不知道喜爱美少女恋爱育成游戏的玩家是否玩过《Kanon》这款游戏呢？这款由原Tactics公司的主要制作人员创立的新游戏制作公司KEY发表的作品《Kanon》，在发售之后获得了空前的成功，被誉为1999年PC版最佳AVG作品，也成为美少女恋爱育成游戏中的不朽经典，并且在2000年还成功移植到家用游戏机DC上，受到了绝佳的好评。于是制作小组再接再厉于2002年在PS2上推出了同样是PC版移植过来的新作《Air》，一样的画风不一样的经典，令人落泪的恋爱故事将陪你一齐度过那段难忘的日子。



真正的幸福

《Air》的故事内容和游戏核心就是找寻"真正的幸福"。由爱得到的幸福能超越一切，包括命运所安排的折磨。幸福对于每个人都有不同的含义，以1000年前的因缘为起点，将一位少女的悲剧命运作为一条贯穿剧情整体的主线，而其中蕴涵着更深的意义，那就是人与人之间相惜相爱的情感。爱情、友情、亲情，《Air》用这些情感表达了生活中的悲欢离合以及人在残酷命运中的挣扎，在这个方面《Air》可以说是同类游戏中成功地诠释出了悲剧意念的佼佼者。



文：邪魔天使

少女情怀总是诗

心跳回忆Girl's Side

PS2	KONAMI	AVG	1人
	2002年6月20日发售		158KB
DVD-ROM		–	6800日元

俊美的外貌、优雅的举止、风趣的谈吐、强健的体魄，如果集如此多优点的男孩出现在少女面前时，不知她们是否会尖叫、昏倒。（笑）记得邪魔第一次接触女性向游戏的时候是PS时代的光荣的"《安洁莉可》系列"，也许是那种画风并不适合自己的缘故吧，所以只是上了一下手就草草结束。当光荣的另一款女性向恋爱游戏《遥远的时空中》出现的时候，才开始渐渐有感觉起来。之后就开始对KONAMI的"《心跳》系列"感兴趣，但毕竟对应男性的恋爱游戏一点都没什么新鲜感，或者说一点都不符合自己的美学吧，所以当KONAMI的另一款《心跳》出现时，立即被她电倒在地，那就是——《心跳回忆 Girl's Side》。



当第一次知道这个游戏的消息时，邪魔除了尖叫还是尖叫。（汗）因为里面的声优阵容真是太强大了！绿川光、石田彰、置鮎龙太郎、三木真一郎、子安武人、山口胜平、桧山修之、速水奖、小杉十郎太、森久保祥太郎、南央美、折笠爱、川上とも こ。邪魔一贯对女性声优比较无视，当看到绿川大人、子安大人的名字出现在眼前时立即下了断言——这个游戏一定是个好游戏！（虽然遭到一堆人的海扁）在玩到之后，也更加肯定了这个信念。游戏完全继承了《心跳》的血液：学习、提升能力、特殊事件，还有就是系列后几作才有的打工系统。正常比例的男性是风流倜傥、英俊潇洒，Q版小人也是可爱动人，让人忍不住想揪一下。如果说KONAMI只是想打一个"心跳"的幌子，那你就大错特错了。从人物造型以及美工的精细程度上来讲，该游戏可以说是系列最好的。不管是叶月圭那睡眼惺松半闭的眼睛，还是冰室零一老师那透过眼镜镜片的犀利眼神，还有姬条まどか那充满阳光的微笑，守村樱弥的羞涩。游戏中你能看到男孩子们的坚强、软弱、温柔、愤怒、冷酷、睿智、迷糊……如果你想全面了解一下男生的话，该游戏可以说是不二的选择。

不得不说的就是游戏的声优了。也不知道KONAMI花了多大的本钱才请了当今日本声优界这些顶级的男性声优，反正随便哪个都是能够独当一面的人物。被誉为"声优界男神"的子安武人大人那浑厚的男声让人听了有飘起来的感觉，而酷哥绿川光的鼻音让人听后真是酥到骨子里，石田彰那可爱的声线再加上一脸小受像的守村樱弥不知引发了多少女玩家的母性——让我来保护你吧！守村小正太！（众小编：快……这人已经疯了……拉下去……）不过提到声优界元老级的速水奖速水大人，那就是一把鼻涕一把泪了，一改过去专职帅哥酷男的形象，给一个穿着古怪的时装界的BT宠儿配音，而且最关键的是，这家伙说的话用的都是女性用语！（幸野善之先生可以好好反省一下了。什么？你不知道幸野善之是谁？看来你得好好补补《真・三国》了）说到花椿五郎邪魔就不得不多说一下了，游戏中这位大哥的表现真可谓可圈可点，日本人的BT在他的身上尽显无疑。但最关键的是，你会发现一个男人对自己的事业有多么高的追求，对美的追求已经达到了极至！虽然有很多人反感这种人，但不得不说，游戏中的花椿五郎在一阵嘻笑打骂过后你会看到他那一颗纯洁的心。一个为艺术而活的男人，一个追求美的男人，跟这种有趣的男人在一起，生活也会变得很有趣吧。对于森久保祥太郎，邪魔最早接触的就是《魔法师奥芬》以及《格兰蒂亚2》的主人公，这两位都属于热血型的角色，而游戏中的苍树千晴居然是个很文静的男生真是让人大跌眼镜。这也是游戏中一个充满魅力的人物，因为关于他的情节就是所谓的"网恋"，一切都因一封发错的E-mail而起，让人不禁想到了当年竹野内丰主演的《With Love》，这种现代男女的恋爱方式居然也在游戏中出现了，真是让人欢呼雀跃啊。







接下来，让我们看看游戏中的那仅有的几个女性吧。作为一款女性向恋爱游戏，除了玩家所扮演的女主人公之外，其余的女性角色一般来说都充当的是花瓶的角色。不过也不要小看了这些所谓的"花瓶"，因为游戏中少了她们这些"调味品"还真有些无趣呢。时不时地传一些流言，偶尔出现的情敌，学习上的伙伴，生活上的朋友，在追男的同时也可以享受友情，这也未尝不是好事。不过有的时候觉得女性同伴的影响有些显现不出来，戏份少不说（毕竟这款游戏各个帅哥猛男才是主角），单说降好感度而言她们也没有做到"敬业"的地步，老是觉得不痛不痒，不知道是在下与各个帅哥的好感度太高了还是RP太好了，那就不得而知了。

迷你游戏方面虽然比较少，但都很有意思，除了运动会的那几项运动型的迷你游戏外，最好玩的就是扔枕头了，看着各式各样的必杀技与那些Q版小人，不禁勾起了邪魔当年作学生时春游的情景。另外一个就是做情人节巧克力，当主人公双眼呈心状闪闪发光的时候，让人觉得明天帅哥们就会投怀送抱了。（好像搞反的说……）

王子与公主的故事，这是无数童话中所出现的剧情，《心跳回忆Girl's Side》就是这样的童话，是一个粉红色的童话，在这个童话中，每个女孩都能够找到自己心目中理想的男性，所谓少女情怀总是诗，少女们的心中总会编织着那个属于自己的童话，如果在现实中还没找到那样的男性的话，那不妨从游戏中去实现这个童话。生活是美好的，有恋爱的生活是更美好的，不是吗？

PS2	INFOGRAMES	RAC	1人
	2002年6月26日发售		674KB
DVD-ROM	–		49.99美元

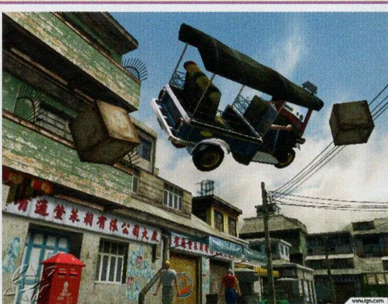
特技人

文：GOUKI

当你看到电影上那些玩命的飞车演出的时候，你是否也会和我一样感觉热血沸腾呢？你也一定知道，这些精彩的飞车特技是由专业的特技人在经过周密的计算与布置之后完成的。真正能够做到"有惊无险"实在不是一件很容易的事情。而由Infogrames公司推出的《特技人》就是这样一款能够让你在游戏中一尝特技人滋味的游戏。在这款游戏中，你将扮演一个初出茅庐的职业特技人，不断地去接受电影公司的委托去完成一些高难度的飞车特技，用自己高超的驾驶技术与无与伦比的勇气去征服纸醉金迷的好莱坞！




这就是游戏的主角，其貌不扬的特技人维卡（VICA）



既然有主角，当然就得有剧情了。不过《特技人》的剧情比较特殊，对于维卡本人的着墨并不多，而是在维卡的工作对象——正在拍摄的电影上下做足了工夫。每一部电影就是一个大的关卡，电影中的每一组特技镜头就是一个小关。维卡只有循序渐进，才能够加入到更大投入的大制作电影中。游戏中总共设计了7部电影，也就是7大关，当完成一大关之后，电影的拍摄工作也就随之宣告结束了，这也是维卡感到最快乐的时候——能够欣赏到精彩的电影预告片！（事实上也就是作为奖励玩家的CG影片）

不同的影片，对于特技场面的要求也不相同。例如在一部描写黑帮的电影中，维卡就要受命开着老式的大轿车在街上横冲直撞，按照从耳机里传出的导演的指令来破坏指定的建筑物；在一部类似于《007》的间谍电影中，维卡就要开着雪上摩托躲过恐怖分子的袭击在雪原上奔驰；在一部类似于《夺宝奇兵》的电影中，维卡则会一身琼斯博士的打扮开着二战时期的敞篷吉普在敌人的重炮火力网中穿梭……需要说明的是，这虽然是在拍电影，但你的车仍然有可能被固定的爆炸物给掀翻，危险系数还是比较高的。





在游戏的进行当中，有非常多的提示箭头在提示着你应该前进的方向，基本上不会迷路。并且，由于电影的剧本是事先安排好的，所需要镜头也是固定的，所以每一个关卡的任务在重新游戏时也会不发生变化——不过这并不意味着游戏重复可玩性很低，这是因为你完成特技的百分比非常难达到100%，这样一来在完成之后的REPLAY中，你会不断地产生遗憾，紧接着从遗憾中取得动力——"如果我完成了这个地方的特技，那么在REPLAY的时候会是一番什么样的情景呢？不得不提游戏中的REPLAY，这绝对是游戏的一大亮点，许多只有在电影中才会见到的充满视觉冲击力的特殊视点都能够在本作中看到，这绝对是一种享受，并且，这是由你自己创造的。

游戏还提供了一个自由编辑的模式，在这个模式中，你能够自行设计特技飞车的舞台，充分发挥你的想像力！我想你这辈子都很难开着时速高达180公里的跑车借助跳板飞越数十米吧？没关系，在《特技人》中，你可以安全地体验这一感觉。

关于游戏的开发商 Reflections

Reflections公司也许并不为广大玩家所熟知，不过它的作品在欧美地区却是无人不晓——那就是大名鼎鼎的"《DRIVER》系列"。看来Reflections也的确是一个"以车为本"的游戏公司，这款《特技人》同样也是以表现"车"为题材的。有了制作《DRIVER》前两作的经验，我们完全有理由对《特技人》中表现车的环节充满信心。

游戏中出现的部分可操作的交通工具



文：沙罗

太空堡垒
BATTERCRY

PS2 DVD-ROM	TDK Mediactive	STG	1～2人
	2002年9月28日发售		108KB
	只对应DS2		49.99美元

娓娓动听的歌声、未来的架空世界、变形战斗机，从中能想到什么？至少我会立刻给其下一个定论——只有《MACROSS》这么一部经典著作而已。

在游戏刚出时，因为极度担心游戏质量，于是煞有介事地以XX理由请好友F91帮忙试玩。本来还在想象朋友玩游戏时的痛苦情景，谁知道在不久以后得到的回复，却是“游戏很不错，比想象中好很多；值得一玩”。惊讶之下，立刻拿过游戏试了起来。虽然在惊讶主题曲为美版《太空堡垒》乐曲之时不满老美忘本，但牢骚归牢骚，进入游戏认真地玩玩，还真觉得老美的游戏就是不一样。



游戏以美版动画《太空堡垒》的故事为主线展开，初始便是大多玩家所喜欢的空战。正如以前在杂志上所看到的一样，整个游戏的画面，虽然不能挑出什么特别优秀的地方，但是人物、建筑与机体等部分，全部都是超卡通的风格。乍一看去，简直就像是卡通片。看着自己驾驶的战机，穿过卡通般的滚滚硝烟，那会是个什么样的感觉啊。相信很多玩王国之心的人，也都是在冲着卡通风格而去的吧，在3DCG的大潮流下，制作方还能大胆做出2D、3D的结合画面，确实值得称道。

游戏的战斗

操纵着可3段变形（机器人形态、守护神形态和战斗机形态）、仅仅持有机枪、导弹两种武器（均为无限子弹）、三种攻击方式（子弹射击、导弹射击与狙击射击）的VF战斗机在没有边界、绝对不会坠毁的蓝天宇宙中翱翔，与AC之类的游戏比起来感觉真的很异类。话虽如此，但机体的动作却制作的毫不含糊。与高达一样，机体保持了良好的重量感与惯性。借着这样的机体，玩者做出的动作当然也是完全符合原著的哦。每每在面临着四面八方的敌人的攻击之时，做出个动画原著中那样的360度旋转侧翻，同时配合一下强力的推进器，战斗机转着机身瞬间便将敌人甩之身后。如果喜欢，高速旋转中随便锁定上几个杂鱼，来它个万弹齐发，蓝天之中但见数不清的白色导弹从身边呼啸而过，周围敌人顷刻之间化为乌有。爽快的感觉，这才是MACROSS的VF战斗机！



一些感想

毕竟游戏还只是《MACROSS》的VF-1横行于世的时代，那些速度无人能及的无人战斗机、光靠一个聪明的思考型“大脑”且危急之时就会无耻的撞击敌人战后号称“天下无敌”的VF-21之类，根本是与这个时代无缘的。一句话，正因为时代背景是“太空堡垒”，所以我们才能这么喜欢它；正因为原著中有着无数次执行不同任务的剧情，游戏中才能有这样那样的任务。舰队战也好，陆地战也好，宇宙战也好，保卫战也好，看到了屏幕上那熟悉的MACROSS，熟悉的天顶星战舰，熟悉的“战斗狼”……每一个，都是充满着MACROSS活力的气息；每一个，与动画原著都是息息相关的。每在玩时，吾总是能回忆起年幼时观看《太空堡垒》的美好时光，她给我们带来的，足以使我们改变各自的世界观……



从小就喜欢战斗机的守护神形态。游戏中也给这个形态加入了特殊的动作——捡道具。托它的福，游戏也因此多了不少运输道具的新任务。不过，玩着玩着，自己总是不禁会想起原著中，站在那只粗大的机器手上的明美和丽莎……








《最终幻想X》、《最终幻想X-2》制作者访谈

编译：猫太

奋力向未来奔跑的开发者们

1999年3月2日SCE在"PlayStation会议1999"上公布了PlayStation2。那天在公布会的会场上，SQUARE的开发队用PS2实时演算了《最终幻想VIII》（以下《最终幻想》简称《FF》）那一段令人难忘的男女主人公跳舞的场景。

PS上《FF Ⅷ》的那段跳舞场景是通过MOVIE影像（摄影了CG的动画）来实现的，但是这天的演示，他们以PS2的3D即时演算机能再重演那段跳舞场景。一边做即时计算，一边在电视屏幕上显示，这就是PS2的高度画面演算能力的体现。

以下就是《FF X》和《FF X -2》制作总负责人北瀬佳范（以下简称北瀬）的访谈。

北瀬佳范

1966年9月出生。1990年加入SQUARE公司。参加过《FFV》的计划担当。后来在《FFVI》和《FFVII》中作为剧本和计划监督，更是担任了《FF Ⅷ》的综合监督。也是最新作《FF X》和《FF X -2》总制作负责人。



——首先，说一下以往的故事吧。《FF X》用了多长时间才开始发售？

北瀬：大概两年吧。2000年1月举行了一个叫"SQUARE发布会"的会议。那个时候是第一次公布《FF X》。当时的确是制作了"那基平原"和"雷米亚姆寺院"这两个地图，然后主角泰达在这些地图中走动。虽然最后这些地图和角色都作了修改，但毕竟这个还是《FF X》的最初形态。

——初次在PS2上制作的时候，打算是以怎么样的游戏为目标的呢？

北瀬：到现时为止的"《FF》系列"地图（世界地图）里，建筑物的大小和人物的大小都是不同的。如果要把角色变大的话，那么也应该象征性地调整街道和建筑物。但毕竟建筑物和角色各自的比例并不相同。如果在PS2上的话，就能令这些东西变得更真实，角色跟建筑物以同样的放缩比例放在地图上，就能制作出角色的面前树立着一座庞大建筑物的效果。

——要做出那么大的空间想必会很辛苦吧。那究竟制作《FF X》和《FF X -2》的人数有多少呢？

北瀬：如果分开计算的话，MOVIE部分都是由一支叫"SQUARE VISUALWORK"的小队负责。MOVIE以外的游戏部分有200人左右参加。《FF X -2》的话在70人左右吧。

——200人的制作组花了两年时间！我想"《FF》系列"是现日本众多庞大计划之一，那么在计划开始的时候究竟是从哪里下手的呢？

北瀬：从一开始的天方夜谭到慢慢接近核心。剧本的野岛（一成）在《FF Ⅶ》中曾一起工作过，因为大家互相已经有些默契，所以我很快就收到了他寄来的一封"再一起谈谈这个游戏吧"的E-MAIL。那个时候就开始了。那当然，一开始的时候只能集合10个立案人，然后把各自的意见相互交流，但后来负责剧本的野岛提出了"这次的主题不是幻想，我们要做出亚洲的风格"这个方向。从那时候开始，公司的宽带网络也差点顶不住"留言本"中的意见交流。而且设计者也经常把原画放上去，编剧也把剧本放上去等等。

——活用留言本的话，的确可以方便其他人也知道自己该做什么。但是实际上的工作是如何进行的呢？

如果是说《FF X》的话，都是以剧本为中心展开，而且这样也可以更好地分配制作组的任务。究竟需要多少个角色，究竟要进行多少场战斗，我们都可以根据这些来进行分配工作。

——最初的构想和完成品有不同的地方吗？应该改变了不少吧。

北瀬：不，最开始所立下的概念，到最后还是保留了很多。当然，随着两年时间的开发，开发者们变成更加熟练，比起最初的构思，后期成品肯定要好得多。虽然说是改变了最开始的东西，但主要的核心还是没有变的。

——"《FF》系列"果然是大制作，核心不会动摇，不对，是不能使它动摇。

北瀬：但毕竟还是第一次在PS2上开发，经常都会犯一些技术上的错误。我们要考虑究竟要把背景做得多精细，角色的多边形要如何分割。毕竟对PS2来说，还存在很多极限。而且从计划方面来看，还有很多需要探索的部分。在开发前的两年我们还打算过用低解像度来演绎呢。

——就是说画面的演绎都是一口气替换的吗？

北瀬：因为是一个"连根拔起"的决定，所以也带来了很多烦恼。偷偷地跟制作人说"我们要换解像度，怎么样？"这样的说话，开发组想必会泛起很大的波动吧。（笑）不过到最后，制作人还是把PS2的记忆体资料发送给我，并拜托我好好做。这下子就终于可以实现高解像度了。

——说起"《FF》系列"，视觉效果也是很受大家注视的。因为技术方面的小组都很有功力，所以才能成立起来。

北瀬："《FF》系列"的设计者都是十分出色的，而且绝对不会对制作人说"NO"。就算设计者所想出来的一些虚拟构想和计划人员所提出的要求，制作人都会一一接受。这样做并不是要显示自己的技术能力，而是要达到要求。就是因为有那样的开发组，才让我们得到安慰。

——公司的风气吗？真的很有趣呢。但是在开发的两年之间，不仅是技术，就连外面流行的东西都变化了，这对"《FF》系列"的开发带来了困难吗？

北瀬：这点我们也是不得不先要预测的，必须要考虑到游戏的本身和世界观可能在两年之后不会让人接受。因为游戏的开发时间太长，对于未来的事情也不得不展开推测。这也是艰难的一部分……



制作组十分乐意制作另一边的故事

听到那个计划的时候我也吓了一跳。

能够推出《FF X -2》这类续作，当然谁也会感到震惊。唱歌、跳舞，偷懒、突击和喜剧性，这些要素把《FF X》的世界变得更大了。

继承了《FF X》的世界观的《FF X -2》，也是众多"《FF》系列"中的第一个延续作品。但是这样确实有着一个不同的方向性。

对于用200人花了两年时间的《FF X》而言，仅用70人花了一年时间完成的《FF X -2》算是什么呢？技术和科学，这就是开发者从另一个角度所看到的《FF X -2》真面目。

——那么，关于《FF X -2》。跟前作的气氛截然不同，是一款跳跃性很大的作品。

北瀬：负责写剧本的野岛说是"前作的反动"（笑）。虽然继承了前作的计划，但是也替换了很多与前作不同的风格。世界观相同，但是作为新编的故事，必须要做新的故事。

——也是负责《FF X》的成员制作吗？

北濑：由于基本都是使用《FF X》的东西，而且制作人也相同，所以策划组也基本一样了。但是画面设计组由于在前作完成时的解散，所以由新的制作组负责。

——继承了哪些部分呢？

北濑：描绘引擎。角色的模型和需要登场的东西等都要重新制作。但是，为了减轻让描绘引擎的负荷，所以计划部分也作了些变化。也许快要接近“洗炼”这个词语了。

——战斗场景跟前作完全不同了。

北濑：嗯。战斗系统的设计者换了人。前作担任的是土田（俊郎）开发组，开发当初就说要做一个“具有战略性的战斗”，所以后来做了一个根据角色速度来决定行动顺序的CTB（COUNTTIMEBATTLE）系统。这次是由中泽（孝继）小组担任。中泽跟同样是前作担任战斗的小林（正树），两人一手一脚就弄出了这次的ATB（ACTIVETIMEBATTLE）。

——这次的战斗，有着距离攻击的成功率和背后攻击等等要素呢。

北濑：我也是在发售前才知道的。小林的用心制作，的确包含了很多隐藏的乐趣。真是令人感动。

——这次好像给人一种让制作组自由发挥的印象。

北濑：《FF X－2》的另一面就是因为“制作者自己很情愿去制作才制作”的。前作是制作组跟随着剧本去做，但是在《FF X－2》中，制作组都是拿着自己的剧本去做。所以这次并不只有一个故事，而是以选择任务形式进行。当然，到后期还是要全部交给野岛监督修改。但基本还是会跟制作组的剧本一样，怎么说还是一款很轻松的游戏。

——选择任务的话，就可以创造自己的故事，这种乐趣谁也想试试。

北濑：这次的监制大部分是鸟山（求）负责。由于前作的结局给玩家带来很多的推测，而且很多人都对这个结局的真正含义抱有疑惑的态度，最后他就根据玩家的想法去做了。

——玩家始终还是对《FF X－2》感兴趣的。主人公的娜经常都在自言自语。究竟他是在跟玩家说呢？还是跟前作的主人公……

北濑：这也是野岛意识当中所生成的一部分。其实“《FF》系列”的每一个作品都是为了反映玩家的立场变化而制作的。比如说《勇者斗恶龙系列》，就是要将主人公与玩家溶为一体而制作的。所以主人公在游戏中不说话。但是“《FF》系列”的主人公是会说话的。同时也能操作其他的角色。所以经常都会意识到“拿着手柄的人是谁”。



——原来是这样。这个也是《FF X－2》的主要部分呢。

北濑：鸟山的主意就是在某些地方优娜会做出像在跟某人说话的场面。这时玩家就会疑惑究竟应该站在谁的立场继续游戏。然后剧情就会这样延续下去。这种手法用在电影上就没有意思了，但是用在制作游戏方面就很不错。我在制作游戏的过程中，觉得最有趣的部分就是要游戏与玩家扯上关系。

事件的演出跟人偶动画相接近？

《王国之心》和“《FF》系列”都是两大制作，一共动用了超过300人以上的制作组，其中还包括了SQUARE・ENIX的第一开发事业部部长北濑。

他从《FFV》开发以来一直在担当事件的演出，也经历了PS上《FFVII》和《FFVIII》的监督一职。

在这种环境下走过来的北濑拥有优秀的基础知识，继续为“《FF》系列”作出贡献。

——最初所创立的“《FF》系列”是怎么样的？

北濑：是《FFV》。在它之前，GAMEBOY的《圣剑传说》和《浪漫沙加》只是为了帮助制作地图。因为当时只是作为一名新人，对电脑一点也不熟悉，老是提心掉胆。



——为什么要加入SQUARE（现在的SQUARE・ENIX）呢？

北濑：进入SQUARE（现在的SQUARE・ENIX）之前，本来是想做影像方面的工作。刚好那时《FFIII》推出，发觉当时的游戏都是以故事性强为主，所以我比较想做影像方面的工作。

——你怎么会想尝试做影像的工作的？

北濑：都是由于小学的时候看见《星际火狐》的制作画面开始。看到那些特殊效果的影像制作方法就开始对其产生了浓厚的兴趣。当然在会使用Computer Graphics之前只会做一些特写和人偶动画之类的特殊效果。到了学生时代，自己也想做做看，最后也算是做出了人偶动画。

——所谓的人偶动画并不是真正的动画，只是使用一些粘土和人偶，做成立体的动画片吗？

北濑：对，日本不太流行的做法。这只是一种在电视广告和儿童节目中才会出现的技术。

——原来如此！真的吓了一跳，跟立体动画和3D角色的演出相似吗？应该是因为有当时的经验，才形成现在“《FF》系列”的精彩演出吧。

北濑：嗯。特别是变成3D后十分相似。在显示屏的假象空间里，用鼠标来转换3D模型的动作，就这样，动画由一些缓慢的活动而体现出来了，而且也跟人偶动画很相似。

——北濑先生在《FF》的工作中，一直是担当事件的构思吧。

北濑：是的，在《FFV》的时候跟坂口（博信）先生两个人一起作事件的演出。

——的确，在《FFVII》那场“オペラ座”的精彩演出北濑先生也有份担当。

北濑：嗯。事件的制作的确是一种令人仰慕的的工作。电视在自己的面前，然后横摆着一台电脑，只要对电脑输入一些简单的命令语言，就可以立刻在电视上反映出来。然后再重复刚才的工作。再继续上一步，向右停3秒钟……如果赶不上时限的话又要在0.5秒之内再来一次……脑袋中想象出来的东西要用简单的命令语言来翻译可真是辛苦呀。

——说起“オペラ座”那一幕，角色一边在歌声中，一边在天井里面战斗那交错的一刻，真的凝结了不少心血吧。

北濑：因为总不能跟开始唱歌那一刻融合起来。就是那0.1秒的空隙，天井里的战斗场景和主题音乐就形成了紧张的节奏……

当时准备了很多动画的草案打算把这0.1秒替换成动画。但是如果把张开眼睛和闭上眼睛的的时间来相互表示的话，那可以做成一瞬间的效果了……

以现在3D角色的基本动作来看，要活动绝对不难。当时如果由演出者拜托开发组让他们来制作演技特效的话可能会变得更轻松吧。

——现在的演出比起人偶动画，演员的演技指导看来更能表达那种感觉呢。

北濑：《在制作FFVII》的时候我偶尔也会亲自出马制作一些简单的动作。比如使用CG工具来活动手部等等。但像《FF X》那些即时演算还是要找专门的工作人员才行。

——游戏的制作方法也开始慢慢地变化了。像《FF》那样出色的工作人员，每次都要向新的难度作挑战，真的很辛苦吧。

北濑：游戏的世界飞跃得很快，现存的技术和游戏可能在几年后又会变成古董。

这次在《FF X－2上》使用的引擎肯定不会使用到几年后的制作当中。所以每次的制作都是一个从零开始的挑战。

《真·三国无双》全系列制作者访谈

编译：猫太



不仅是量，连质也改变了的《真·三国无双3》

描绘了魏、吴、蜀三国志英雄一骑当千的动作游戏"《真·三国无双》系列"，如今已经推出到第三作了。从这次的《3》当中我们可以看到很大变化。究竟是因为什么才让其有着变化的目标呢？下面是对KOEI开发队"OMEGA FORCE"的负责人友池先生的谈话。

《真·三国无双3》——一骑当千。使用武将一人闯入敌人阵地。是一个运用三国志武将的动作游戏。也是一个能看情敌方行动才采取行动的庞大战略游戏。如果能灵活使用这两个视点的话就可以将敌人一举歼灭。只要挥动手中的武器，就可以打倒众多的敌人，引起无数的悲鸣。骑上马匹和大象就能在战场上更快地行动。这样的动作场面，简直就是重现当年三国志历史中登场英雄们的辉煌。

突破发卖数量，集结海外的人气，这个就是KOEI的目标。

友池隆纯

友池隆纯（以下简称纯）KOEI公司、GAMESOFT事业部和GAMESOFT1部担当部长，《真·三国无双3》的负责人。

1962年7月31日出生。1988年进入KOEI公司。为了挑战KOEI公司从来没有的新事物便组成了现在的OMEGA FORCE。开发了PS版的对战格斗游戏《三国无双》。之后，通过一些作品的开发就总结了现在"《真·三国无双》系列"。

——人气大作《真·三国无双》系列的最新作究竟有什么新的要素？

纯：这次的《真·三国无双3》是以"不只是量变，还要质变"为目标。从最初的《真·三国无双》到第二作的《真·三国无双2》都只是以提高量作为目标。

《真·三国无双2》从8个舞台增加了几倍，从20多人一下子增加到近40人，强化原来的系统，追加一些新的要素等手段。

但是《3》却完全不同，主要体现在无双模式已经有质的变化了。

——原来如此，以前的无双模式都是为角色的故事而准备的，但是《3》就分别描写了"魏、吴、蜀"三国的合阵过程，是一个极有气氛的战略游戏。

嗯。重复地玩这个游戏就能增加使用角色，而且也不会因为这样而失去游戏的乐趣。而且多玩几次还能体现游戏里面所制造的气氛。

纯：在《3》里头，随着故事的发展，舞台的战斗方法也会发生变化。

——避开单调枯燥，随时随地更换战况，这也是时间流逝的表现吧。

纯：不单是战况的变化，就算在同一个舞台，军团长的行动也会有所改变。各自的军团长都会有自己擅长的战术，比如偷袭或者夹攻等，运用不同的战术对玩家和己方军势进行攻击。

——就是说敌人那边的思考能力也提高了吗？

纯：还有的就是，随着所选择角色的人缘关系，与之关系密切的己方武将也会过来帮忙。这样会变得更加有趣。新的攻城兵器和一骑讨这些新要素并不是最后我们所要的变化点，将"无双"做成质的变化才是我们希望的。

——画面不也是大幅度强化了吗？舞台到处都有插着新枪的地方，还有废墟等，空间的密度比《2》增强了不少嘛。

纯：《3》的画面图像引擎得到了进化，品质也越来越高。通过玩本系列的不同作品，大家可以感受到这种变化。不但同时出现的角色增加了，而且还可以破坏篱台等建筑物。

——角色的动作好像没有什么变化，如果可以把枪当成跳杆那样用的话多好啊。



纯：其实里面的角色都是根据人的骨架的模型作出来的。比起以前，有了一种更"像人"的感觉了。

构造是变化了，而且还有很多到现在还没有尝试过的动作，如果由动作设计人员要从零开始去做的话就会增加更多的动作。可以肯定的是，在制作中无论是动作、模型和舞台都是上一作的改良版本。

我们要做KOEI没有做过的

只要一玩《真·三国无双》大家就可以见到"Produced by OMEGA FORCE"的标志。现在OMEGA FORCE已经变成了一支《真·三国无双》的专用开发组。说起KOEI，我想《三国志》和《信长的野望》这些历史SLG游戏大家都不会不知道吧。

在这些系列中冒起的OMEGA FORCE到底是怎样的一支队伍呢？

——现在很多人都知道《真·三国无双》系列是由KOEI的OMEGA FORCE亲手制作的。那究竟OMEGA FORCE是一个怎么样的小组？

纯：OMEGA FORCE是在7年前成立的，当时大概只有六个人。

第一次就是开发PS上的对战格斗游戏《三国无双》，后来还亲手制作了《デストレ　ガ》和射击游戏《WINBACK》。

然后就是和《真·三国无双》结下了的不解之缘。

——PS上的《三国无双》是一款使用三国志武将进行对战格斗的游戏。说起KOEI，我想《三国志》和《信长的野望》这些历史SLG大家都不会不知道吧。但是为什么要选择制作另类风格的格斗游戏呢？

纯：当时正好是格斗游戏的热潮。而我们都是格斗游戏的超级FANS，就算牺牲中午和下午的休息时间也要玩。

一边咔嚓咔嚓地玩着一边在狂叫，害得其他的部门也走过来投诉（笑）。

那个时候也刚好碰上了KOEI20周年，也是正式开发正统历史SLG游戏以外的游戏的最好时机。当时我们就在想：做一个"使用武器对战"的游戏。正好当时也是在NAMCO的武器格斗游戏《刀魂》没有发表之前，武器格斗游戏稀有的时期。

然后我们又考虑：要用什么做题材好呢？如果是KOEI的话，《三国志》怎么样？就这样，以《三国志》做题材的格斗游戏出来了。

——最初见到《三国无双》的时候我也吓了一跳。KOEI竟然会出格斗游戏，还要用上三国志的武将来战斗呢。

纯：的确，我们最初在东京游戏展中发表的时候大家都觉得这种风格与KOEI格格不入，很难接受这种改变。

但由于格斗也是一种十分硬派的作品，所以也有很多人说"这才是KOEI的风格"。

——《三国无双》和《真·三国无双》是两款几乎不同的作品。《三国无双》是一对一的对战格斗，而《真·三国无双》是一对几百的大乱斗。

纯：最初在PS2上制作游戏的时候，也有制作像《三国无双》那种对战格斗游戏的打算。

但现在跟格斗游戏是完全不一样的类型。如果在PS2上制作格斗游戏的话，估计只能在画面和声音方面作出强化吧，这样并不能改变其中的乐趣。所以我们才有非要做出特别的游戏这种想法。

就在那个时候，设计者们就开始产生《真·三国无双》这种游戏的概念。

听说馒头是诸葛亮孔明发明的一种食物

玩《真・三国无双》会带来无穷无尽的乐趣，那就是武将会像歌舞伎般穿着绚丽的衣裳，挥舞着巨大的武器这种不合常理的场面。而且，就连打倒敌人得到回复道具——馒头这种情况也会出现。

——《真・三国无双》世界有趣的地方是古代的武将穿着现代的衣裳，华丽地向敌人攻击。总觉得是一个充满科幻气氛的中国舞台。

纯： 有评有赞的一个构想……《真・三国无双》中有很多部分都与历史毫无关系。人物设计者请求插画家诹访原宽幸先生要把角色的衣服和铠甲制作得绚烂豪华，再加上KOEI的巧夺天工的3D化技术，就变成了现在游戏中的角色。

——在武将当中也有可以发射光线攻击的角色，比如诸葛亮孔明…… 那样真的令人发笑呢。

纯： 在格斗版的《三国无双》当中他也是这样的角色呢。（笑）

虽然不知道这样是好是坏，但是我们只是想以前喜欢《三国志》的朋友也喜欢这样的设定。

但是，作为制作动作游戏的OMEGA FORCE来说，我们更加想那些不知道《三国志》历史的玩家也喜欢这款游戏。所以一个既像正统三国英雄又像格斗版《三国无双》的诸葛亮孔明诞生了。

——像吃下“馒头”就可以回复体力这种有趣的设定真的很不错呢。我每次在危险的时候总会不停地叫喊着“馒头、馒头”一边在跟敌人玩“捉迷藏”。

纯： 啊！其实我也觉得那种感觉很奇妙呢。（笑）

其实当初我们并不觉得采用“馒头”是有趣的设定。只觉得它是一种单纯用来回复的道具，想不到会不知不觉地变成这个样子……

怎么说，就好像馒头是诸葛亮孔明发明出来的一样吧。

——真的很有趣啊！如果打倒敌人掉出馒头的话，感觉就好像刚走进温泉（虽然并没有走进……）

纯： 其实我们之前都问过了《真・三国无双》的游戏设计者为什么要“馒头”，然而得到的回答就是……“这样很特别吗？”

我也认为这是一般动作游戏所应该有的东西，后来再想象下去的时候，就觉得馒头简直就像是诸葛亮孔明发明的一样。

——啊？真的？

纯： 嗯，确实是这样。《三国志演义》也有这样的事。因为馒头的出现，



在历史中是真实存在的。（笑）

要说《真・三国无双》的话，典韦的光头、陆逊的二刀流和魏延的片假名发音才是乱来呢。尤其是在《2》当中表现得更加强烈，可能是跟制作者自身复杂的心境有关系吧。但这样也促使了一些不玩《三国志》的玩家都爱上了这款游戏。

——就连完全不认识三国的欧美玩家也对美版的《真・三国无双》——《DYNASTY WARRIOR》抱很大的兴趣哦。

纯： 看来他们也很接受这种亚洲的幻想。我想应该是角色设计和动作的游戏性这两个部分让他们在完全不知道故事的情况下被吸引住吧。在欧美那边关羽和张飞的名字也是用英文表示，但似乎不会读的人还有很多呢。

——不了解三国的人也可以透过本作学习一下呢。玩过KOEI所制作的历史战略游戏都会变得对历史有所了解。

纯： 广告组的会田（突然冒出）：“我朋友的小孩现在在念小学六年级，他在玩《真・三国无双》的时候冒出了一句‘吕布真强啊’，我那时就在想他肯定不知道三国的历史。”

——OMEGA FORCE的制作组中，知道三国的人应该有很多吧。

纯： 真的很多，怎么说还是KOEI的人。（笑）游戏刚完成的时候，你可以看到《三国无双》、《真・三国无双》、《2》都是由赵云担当主要角色。

因为在制作组中喜欢赵云的人有很多，所以一直都没有改变过…… 但是这次的《3》却有所变化，大概游戏设计者的意识变化了吧。（笑）

大家一致公认的“说不出的爽快感”

《真・三国无双》大热之后，类似的集团战斗游戏也增加不少。一骑当千这种震撼场面在PS2中表现得十分出色，也是游戏的一大跳跃。

那么，作为成功例子的《真・三国无双》究竟在将来有什么目标呢？

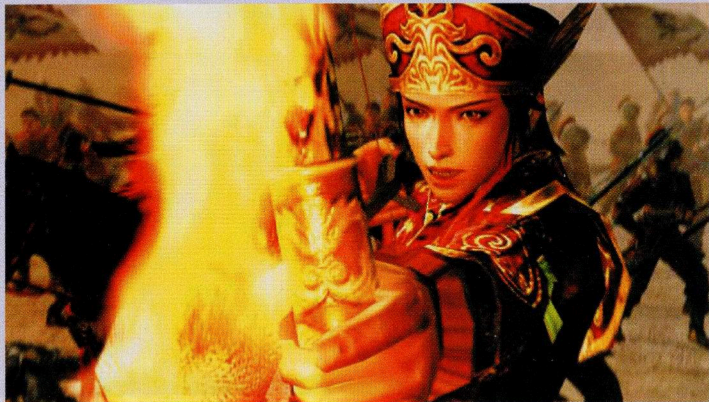
——在制作《真・三国无双》初作的时候，会想过它受欢迎吗？

纯： 谁也不知道它会不会走红。（笑）起初我们都害怕动作游戏的玩家会觉得这样的设定很繁琐，很沉闷。

但是可以肯定的就是我们自己在玩的时候有着“说不出的爽快感”，完全实现了游戏中“一骑当千”的概念。剩下的只有玩家们的判断了，幸好我们在店铺里所得到的信息也是一样。

初代的《真・三国无双》发售一年后，好评的现象也越来越广泛，觉得《真・三国无双2》都是FANS买的多。

——现在PS2上面越来越多大量出现敌人的游戏。作为先驱者的《真・三国无双》，你能分析一下这种集团战斗大受欢迎的原因吗？



纯： 集团战斗的游戏绝对不是一个新的概念。以前就已经有这种出现一群敌人，然后一个一个击破的动作游戏了。但是像“在广阔的空间里，数个敌人形成一个部队，像战略游戏那样富有特色地战斗”这种想法就可能就是新的构思。

抓住每个人思考，就会形成一个群落。远看极富有战略性，近看更能了解每个士兵的个性。这个才是我觉得更加体贴的地方。

我们已经尽可能在六十分之一秒内让这个动作游戏变得流畅。但是如果有更多全体一齐发生的动作的话，我想还有有提升的空间。每个不同的模型在攻击的时候，大家都会采取不同的各自的思维来行动。但是，要成立六十分之一秒内作出运算的话，就必须对这思考部分作出一定范围的处理。虽然只考虑各自对战的格斗型游戏会觉得游戏性比较平衡，但是我们也必须考虑到团队的行动。最后在完成品中就成立了这种微妙的平衡感。

如果采用电脑的思考来处理的话，这六十分之一秒是有一定障碍的。究竟要选择让模型更加细致地表现呢？选择更加清晰的确音响效果呢？还是要追求更加多的声音混在一起的庞大感呢？究竟要着重质的效果还是量的效果？就在这些交错的过程中，《真・三国无双》就在无形之中出现了一种微妙的感觉。如果没有了这个平衡感，相信就变成了别的游戏。

——设计者简直就像用线来穿针孔一样细致，没话说了。

纯： 作为一个可以分辨善恶的感觉，那个设计者当然也必须拥有那个思想。如果换了其他的制作组，就可能变成了另一种味道的游戏。

这样的话就意味着，用拥有相同经验的制作组来制作的话，才能把《真・三国无双》继续下去。



五十岚浩司和《无辜者的悼词》

编译：阿修罗

《恶魔城》之父IGA畅谈新作

2003年5月13日

在周二的科乐美发表会上，《恶魔城》之父IGA——五十岚浩司在公布了系列的最新作品《恶魔城Castlevania 无辜者的悼词（暂译）》之后，参与了开发者与观众之间的问答活动。下面就是问答的记录。

Q：这款游戏会像前几作那样充满了RPG要素吗？或者它会只是一个单纯的动作游戏？

IGA：在游戏中会有很多探索要素。但是，像经验值或者其他的那些东西是不会出现本作中的。

Q：那么贝尔蒙特家族究竟是怎么样和德拉古拉扯上关系的呢？

IGA：所有的一切都会在本作中揭晓，不过我想你们必须等到那个时候才会知道！

Q：那么这款新作究竟会与N64版的两部作品有什么不同呢？（笑）

IGA：在我们开始计划开发游戏的时候，我们就很想彻底把握究竟是东西使得一款3D动作游戏变得那么刺激。我们做了很多试验来测试哪些有效而那些是无用的。然后我们把这些试验结果添加到《恶魔城》的世界中去，希望创造出一个完美的3D《恶魔城》游戏。一旦你玩到了这款游戏，你就会立刻发觉它和N64版的巨大差异的！

Q：在容量方面本作同《恶魔城Dracula X 月下夜想曲》会有很大的提升吗？

IGA：我们正在尽力让本作的实际游戏长度达到《月下》的水平。

Q：你认为《恶魔城》对于《鬼泣》有多大的影响呢？而你又认为《鬼泣》反过来对于今天你们所展示的作品又有多大的影响呢？

IGA：《鬼泣》是一款相当出色的游戏，我们也非常喜欢玩。它的开发者们使得作品的3D效果运行得非常流畅，我们则特意学习他们这种优秀的引擎的运行方式。

Q：那么你有没有考虑过今后在"《恶魔城》系列"的主要作品中继续使用2D的游戏方式呢？

IGA：关于这个，我们还得依赖大家的判断……这包括消费者们的判断、媒体们的判断。我们的开发方向都是基于他们对于《恶魔城》的感觉的。不过，这款新作是不一样的哦，3D的哦！来吧！玩玩吧！（笑）

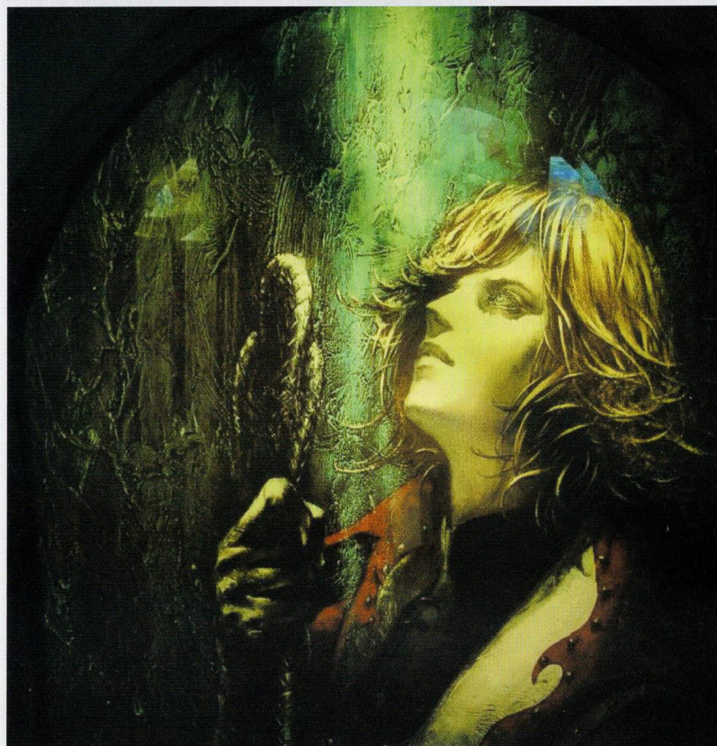
Q：游戏是怎么构成的呢？是像最早的那样的关卡制，还是是像《月下》那样的模式呢？

IGA：在游戏最开始的时候你就可以到达5个相互独立的区域，不过你可以自由决定你想到那个区域区进行冒险。我们先前已经说过了，游戏中不会出现经验值系统。不过随着你的冒险的深入，随着你探索的地点的增多，你会找到很多帮助你顺利完成游戏的道具。

Q：玩家可不可以自由旋转视角呢？

IGA：视角的切换是自动进行的，不过玩家也可以自行选择最适合自己的视角来进行游戏。





《月下》作曲家山根みちる谈《恶魔城》的音乐

2003年5月15日

Q：你曾经负责过哪些《恶魔城》的作品呢？

A：最早的是MD的《恶魔城 系谱》，然后就是PS的《月下夜想曲》了，而《晓月圆舞曲》则是最近的作品。《白夜协奏曲》中BOSS RUSH模式的音乐也是由我负责的。

Q：那么谈谈你是怎么开始学习音乐的，又是怎么加入科乐美的呢？

A：我很小的时候就开始学习演奏钢琴了。在高中，我开始学习如果作曲。然后我进入了日本最优秀的音乐学院——爱知县立艺术学校深造作曲专业，我还在那里完成了我的硕士学业。毕业以后我回到了我曾经就读的高中担任教师。不过在我的心中仍然很渴望继续作曲，于是我就去了人才市场。而科乐美是当时惟一一家正在招聘作曲家的公司。

Q：在你的作品中你最自豪的什么？

A：当然是"《恶魔城》系列"的音乐了！尤其是《月下夜想曲》中地下水道和奥尔洛克房间的背景音乐。

Q：有没有可能在新作中听到那些经典的《恶魔城》音乐呢？

A：《无辜者的悼词》的故事发生在所有其它《恶魔城》之前，因此如果我们用了这些老乐曲，那么它们就会变成未来的音乐了，显然这和作为起点的本

五十岚浩司谈《恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词（暂译）》

2003年5月15日



今天我们要和IGA——五十岚浩司进行一次面对面的谈话。自1997年那传奇的《月下夜想曲》以来，IGA都是2D《恶魔城》的监督。所以今天的话题也是关于他的最新作品——《恶魔城Castlevania 无辜者的悼词》的，而这也是他第一次制作的3D《恶魔城》作品。

Q：当你在把小岛文美女士的角色原画转换成游戏当中的造型时，有没有遇到过什么特别的困难或者有趣的问题吗？

IGA：不错，的确有一些困难。把2D的原画变成3D造型的确是非常困难，因为你要保证这个过程不会破坏原画的感觉。我们在细节方面作了很多微调，这样可以让3D看起来更合理。最困难的地方自然是脸部。为此我们特别分析了原画中的特征，然后把它们变成了游戏中的样子。当我们彻底完成最后的3D渲染时，我来到小岛女士那里接受她的夸奖。

Q：整个游戏会有多少发生在城堡的内部，又有多少会发生在外面呢？

IGA：实际上在城堡外面发生的故事并不是特别多。不过会有一些场景看起来像是充满了植物的飞禽馆或者是下水道之类的地方。

Q：你能谈谈开发这种三维空间内的《恶魔城》时遇到的那些难点吗？

IGA：在2D时代，要想判断出一个物体距离别的人物或者物体的距离是非常简单的。但是在3D情况下，这就变得非常困难了。因此这是需要重点研究的系统之一。因为存在这个区别，镜头的角度的控制变得非常重要了。在游戏中，镜头绝对不应该在你试着做某事的时候突然就发生变化。因为存在这个问题，我们尝试了很多种游戏的这个方式，这些方式更加倚重时机的掌握。另外，在以往的2D作品中，鞭子的判定在任何时候都是一条直线的。而到了三维空间中，如果你还是让它以直线的形式出现，那么可能什么东西也打不中。所以，在我们经过多种试验以后，挥鞭的动作中增加了很多更加立体化的效果。

Q：你曾经提到过这次的游戏里不会出现经验值的设定。那么有没有打算采用一个类似的系统来替代它，以达到类似的目的呢？

IGA：原来采用经验值系统的目的是拓宽玩家的范围，那样的话当级别很高的时候任何人都可以轻松地进行游戏。在本作中，你可以自由前往5大区域，而在这些区域中隐藏着大量的道具。因此你玩本作的时候就可以有两种不同的玩法。对于那些喜欢快速通关的人，你大可以一路打杀前进。不过如果你有心四处探索的话，最后你也会成为一名更加强大的角色。

Q：那么你能不能更加详细地谈一下本作看全新的游戏方式呢？

IGA：游戏中，鞭子可以拥有5种不同的效果。不过这并不意味着是鞭子本身的变化，而是通过你在游戏中获得的一些特殊道具而使鞭子的动作发生变化。在鞭子的攻击方式上，会用按键来分为轻攻击和重攻击两种。将这两种攻击组合起来使用的话，你就可以创造出很多不同的连续技。打个比方说，你可以先对敌人实施一些打击术，然后再把敌人拉到自己的面前来。另外，还会有专门的按键来负责副武器。匕首、飞斧、圣水和十字架，这些都是系列的老玩家非常熟悉的。此外还会新增一种副武器——水晶。而这些副武器也可通过7种神秘的宝玉来提升威力。





作是不相称的！因此我们打算在《无辜者的悼词》重视用全部原创的音乐。不过我们依然会使用一些以前的音乐中的特色部分，它们将和那些原创的部分很好地结合在一起！

Q：你会不会在本作中特别强调某一种独特的音乐形式呢？

A：是古典音乐！因此，像电吉他这样的乐器表现是不会有的，因为那是不符合整体的时代架构的。

Q：你最喜欢的作曲家是哪位呢？

A：是法国作曲家Maurice Ravel。

Q：那么在电子游戏音乐界中又是谁呢？

A：是崎本仁先生，作品是《漂泊的故事》和《闪亮银枪》的音乐。



《忍者神龟》访谈

编译：阿修罗　　2003年5月16日



科乐美出品的《忍者神龟》一直以来都是特定年龄层玩家最钟爱的街机游戏之一。它的画面、它的幽默、四人协力等要素都是玩家津津乐道的内容，而这个游戏系列的FANS数量更是令人吃惊。自从这个系列的热度在大众中逐渐消退以后，科乐美已经有很长一段时间没有开发新作了。不过，随着《忍者神龟》的动画新作重新上映，科乐美也紧随其后开发了全新的作品。我们很荣幸地采访了中村健吾，他是本游戏的监督。他回答了我们提出的很多问题，使我们对于新作有了一个比较清楚的概念。

Q：你提到过你现在所在的工作小组和你当年制作街机游戏时是一样的……

A：是的！当他们在做街机作品的时候我也和他们在一起工作。

Q：当时你们做的是什么游戏？

A：一个拳击游戏。（笑）我还参加过《魂斗罗》、《绿色兵团》、《辛普森一家》还有其他一些游戏的制作。

Q：是哪一个版本的《魂斗罗》呢？

A：街机版，还有街机上的《超级魂斗罗》。

Q：所以你也是重出江湖的名作（编按：指《忍者神龟》）的FANS咯，你是喜欢游戏还是动画呢？

A：当然是游戏咯！我曾经玩过很长时间的街机版——我是一个“测试员”，我是这么想的。（笑）

Q：当你们刚开始制作新的《忍者神龟》的时候就已经决定要采用卡通渲染的形式了吗？是不是因为本身游戏就是基于动画的缘故？

A：开始时，看到动画的新作以后，我们就有了一个基本的构想。而当我们把这个概念转达给Mirage Studios的时候，他们对此也非常感兴趣。

Q：那么科乐美是怎么又取得了版权的呢？

A：我们清楚地知道怀念《忍者神龟》的FANS有很多，而且我们认为我们一定能够满足他们的需求。

Q：那么你们有没有考虑借助重新获得版权的机会复刻一些经典的旧作呢？

A：关于这一点我们还没有决定，很抱歉无可奉告。

Q：是不是动画中所有的角色都会出现在游戏中呢？像爱普莉尔、凯希和其他一些角色。他们又会拥有什么样的地位呢？

A：他们当然都会出现了！凯希会有，斯普林特也会有，在对战模式中他们都是可以使用的角色。

Q：会不会有一些基于TV系列的特别章节呢？

A：游戏会相当忠实于动作系列中的情节，不过同样会有一些原创的要素。Fox和Mirage Studios会使得这些要素与原作融为一体的——实际上他们每一两个月就会给我们提供一些新的动画概念图或者其他的一些材料，对于我们的工作他们也都非常满意，也允许我们创造一些新的东西。他们很清楚，我们开发的是一款游戏作品，为了让游戏有更多的乐趣我们就必须让它和动画原作有所区别。



Q：那么你们有没有创造一些我们从没有在动画中见过的角色呢？

A：当然，游戏中有一些来自动画系列的BOSS角色，不过同样也有不少原创的角色。

Q：你们是打算把游戏做成四打的还是只是双人游戏，或者你们甚至认为游戏人数根本就是一个不重要的要素？



A：当我们开始阅读新的动画的脚本时，我们注意到了它和过去的动画版的不同之处：在以前的作品中4只小海龟总是一同出现的，他们喜欢共同作战。不过在新作里面，每一只海龟都会变得更加个性化，也更加独立。在新作的动画中，每一只海龟在他自己的故事中都是一个独立的英雄。因此我们也决定按照这个方向发展我们的游戏作品。也正是因为这个原因，在游戏的故事模式中你虽然可以从这四个角色中自由选择主角，你却不可以在游戏的进程中自由更换操纵的对象。

Q：你提到过你和原来的游戏开发者们交流过，那么新作的开发会不会受到他们的影响呢？

A：交流的时候有很多重要的东西，不过他们特别提到了每只海龟都应该有自己独特的动作和特征。比方说，拉斐尔是最强壮的一个，或者说是攻击力最高的，不过在速度上就应该比其他角色慢。而多纳泰罗呢，他是小队中最聪明的，同时也是机械整备员，应该可以使用一些这个领域内的独特能力。不过最重要的一点，那就是一定要酷！（大笑）现在我们在如此强大的平台上制作3D的游戏，因此我们希望能够做出一些以前我们做不到的效果。不光是硬件的问题，游戏本身也是如此。

Q：游戏中有一些关卡是在交通工具上进行的吧，就像以前的冲浪或者滑板关一样吧？

A：GBA版的游戏中每个角色都会有自己的交通工具——滑翔机、滑水板或者滑雪板。不过在家用机版本中不会出现这些关卡。

Q：游戏会像原作一样有些让人忍俊不禁的东西吧？

A：游戏本身是非常严肃的，不过在发生剧情时的特写画面里会有一些搞笑内容。

Q：为什么你会选择在画面上加上那些漫画式的声音效果，像“WHACK！”、“POW！”之类的对话框？

A：在我们开始欣赏动画系列前，我们找到了早期的漫画版本。实际上我本人就是一个漫画迷。很显然这样的对话框也是漫画里很重要的一个元素，因此我们决定在游戏中也把它表现出来。

Q：以前《忍者神龟》的游戏分成普通的动作过版和对战格斗两种不同的游戏类型，而这一次的作品中的对战模式是不是就是继承了对战格斗的类型的一个模式呢？

A：对战模式和游戏的其他部分使用了相同的引擎，所以它的战斗部分和剧情模式是一模一样的。不同的地方在于你需要巧妙地利用周围的环境来攻击对手。因此它和那种专门的格斗游戏是不一样的。

Q：游戏中会有一些隐藏要素吧？

A：隐藏角色、隐藏动画和隐藏技巧，也许还有隐藏关卡。总之会有很多隐藏的要素。

Q：那么你自己最喜欢那只海龟呢？

A：米开朗琪罗！还有多纳泰罗。其实每个人都喜欢米开朗琪罗，所以有时候我们会替其他那几只海龟感到不公平！（大笑）

Q：那么你也总是在游戏的时候选用你最喜欢的角色咯？

A：实际上差不多么个人都会选择多纳泰罗，因为在某些方面他是最好用的。当然这是其中一个原因……老实告诉你吧，给我们做动态捕捉的武术家最擅长的就是棍术。因为棍子他用得最好，所以多纳泰罗最后也变成了最好用的角色。

Q：那么谁又是最难用的角色呢？

A：一般来说应该是米开朗琪罗！因为使用双节棍的关系，他会经常更换左右的架构，这就导致了他的攻击轨迹的变化。这一点使得他用起来会比其他人困难一点。不过也因为这一个原因，他的战斗最有观赏性！



Q：那么你有没有像动画里面那样给他加上特有的直升机式攻击呢？

A：关于这个，其实正是以前的工作小组告诉我们的很“酷”的东西。我们也仔细地研究了原作，然后也让动作捕捉的武术家看了这一招，最后他为我们捕捉了这个独特的招式。

文：转生之炎

最终幻想X & X-2剧情小说

久远，光与波的记忆





前面的话： 认真地说这只是一篇"纯小说"，而非"小说攻略"。这就注定了某些情节上的跳跃会让人感到它的"不完整"。尽管从任何角度揣测别人的心理都是一种傲慢，但我只是试图用尤娜的眼睛去诠释这个1年之后被重新演绎的神话，一段两个时代、两个人之间的故事。

·初会·

那一天，那个时刻，我无数个波澜不惊日子中的某一天，你来了。

精神上我是如此疲倦，疲倦得不能睁开眼睛，露露、瓦卡、健硕的基玛力，向往常一样，我默默领受着他们关切的目光，粲然一笑。

"我成功了！我成为召唤士了！"

今天开始，我将肩负起另一种责任。在这时你出现了，那一双热切的眼睛，陌生而又熟悉的眼睛，象灿烂的阳光投进我的世界。

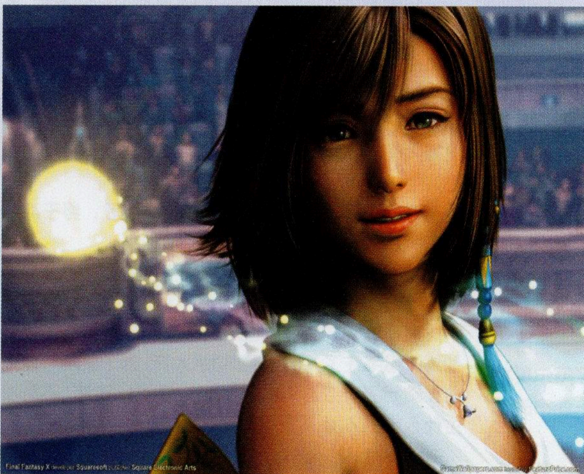
我一生都无法忘记的，最初命运的相交。

人们看我的眼睛也是热切的，这种带着迷恋和期待色彩的眼神和你不一样，我是召唤士，布拉斯卡的女儿，这个斯彼拉大地的希望之光，所有人殷切的梦想，但你的眼神是清澈的，因为你并不明白这一切。与"辛"过于接近？毒？不管是什么，站在那里好了，站在我的身边。

我要开始表演了，看吧！所有人在为我欢呼雀跃。水蓝色天空里从天而降的是瓦尔弗雷，我最初的召唤兽，我命运之路上永远的同伴，我该高兴吗？来吧，亲昵地靠近我，用我们的语言交流，尾随命运的伙伴，你怪异的模样里，究竟隐藏的是怎样的心境呢？有一点点可怕，又有一点不可思议的，温柔的东西……

"咳咳，嗯……现在我向大家介绍，这是我们的新队员，泰达！"

虽然被重重的人群挡住，但瓦卡的大喊大叫还是传了过来。海边的小小村落里弥漫着欢乐的气氛，在篝火旁亲切交谈的人们，安宁而详和的日子，如果能够守护这一切，那么付出什么样的代价也是值得的。



"走开！不要靠近尤娜！"

啊！不用的，我并不介意的啊！

"刚才……谢谢你呢……"

"是我做了多余的事情……"

"不是那样的。"

"对了，看见召唤兽以后，觉得真厉害呀！"

"那么，你认为我可以成为伟大的召唤士吗？"

一定可以的！是吗？

今天的夜晚，有些不一样的美好啊！

清晨，我的旅程开始了，露露和瓦卡赶去码头，而我则大箱小箱地搬运着村人们送来的礼物。

"尤娜，我们的旅程不是这样啊。"瓦卡伤脑筋的样子。

想了想，似乎的确是这样，虽然我很想多保留一些过去的纪念但还是放弃吧。我明白了。最后一次眺望这个生活和成长了许多年的村落，最后一次看看满山的青葱。

我要走了，永远的，这个觉悟来自很小的时候，虽然有一些失落，有一些遗憾，但与我将要创造的未来相比，这是我认可的代价。

更何况我并不孤单，露露、瓦卡、基玛力，还有新来的伙伴，都是我珍贵的东西，我拥有的已经不多，所以要更加珍惜。路过村外石像的时候瓦卡很虔诚地祈祷了一翻，我知道他还记挂着弟弟——那个与"辛"战斗中失去生命的年轻人。出村的时候更是出了一点意外，新来的同伴，叫做泰达的年轻人，与我的守护者基玛力发生了一场误会的战斗。

忠心耿耿的基玛力，真的……谢谢你呢。

村口送别的人很多，善良的、虔诚的人们和哭泣的孩子，我们的航船将满载上祝福和希望离开，驶向谁也不能望见的遥远彼岸。

再见了！大家。

旅程的第一个目标是是有名的基力加寺院，泰达，这个新来的家伙真是一刻也闲不住，抓着望远镜猴子一样蹦来蹦去，最后把镜头对准我，直到我对他微微一笑，才伸着懒腰走过来。

"尤娜……"

"这里的海风，真清朗呢。"

一段短暂的沉默，我偷笑起来，结果是两个人一起笑得莫名其妙，象傻瓜一样。

"你是闪电球选手吗？从扎那尔港多来的？"

"从瓦卡那里听来的吧？那个……要知道那家伙不可信……"

"我相信啊。"我认真地看着他有点不知所措的脸，"扎那尔港多……那是一个没有夜晚的城市，有一个很大的闪电球馆……那里进行着激烈的水球比赛，还有欢呼的人群……"

"为什么你会知道这些？"

我告诉他是一个叫做杰克的人告诉我的，他是我父亲的GUARD，也就是守护者。

"杰克？"他有点疑惑的样子，"我的父亲，也叫做杰克啊……"

"太棒了！我们的相遇，一定是艾本的恩赐！"

"只是相似的吧，那一定是两个人的。"

"为什么？"

他沉默了一会儿，我顿时后悔起来。

"我父亲……已经死了，在10年前扎那尔港多的海上。"

泰达低下了头。

"是吗……"

"那一天……他去海上进行训练，之后就没有回来，完全不知所踪。"

"可是！杰克就是在那天来到斯彼拉的！"

我简直要吃惊得跳起来了。

"怎么会……"

"但是，距离与杰克见面的日子已经有10年零95天了。因为那天是父亲外出旅行的日子，所以我记得很清楚。时间很吻合吧！"

"哈哈哈……"他大笑起来，"但他怎样来？怎样来这个莫名其妙的地方？"

"那……你不是也来这里了吗？"

泰达顿时说不出话来，是啊，他也来了啊！来到父亲曾经的地方，走上父亲曾经的道路？也许，这就是所谓命运的钥匙吧！正在我疑惑的时候，突然的巨响震惊了全部的人们，基玛力抱住了站立不稳的我，有人在惊恐地大叫着。

"辛！"

它来了……反反复复……永无止境的灾难！

·祭舞·



残阳如血，惨淡地照耀着劫后的村落，平静的波涛里竟然反射出一种异样的光彩，基力加已经不再哭泣了，经历了无数次洗劫的海边村落，已经学会了该怎样面对厄运。

"我一定要打倒辛！一定要！"

我在心中无数次地重复着幼时的誓言，而泰达，则用一种难以置信的忧伤呆望着一切，他在想念着什么

吗？或者只是单纯震惊于眼前的事实？

海更平静了，泛着迷离的光芒，死亡的颜色在这一刻竟是如此瑰丽，我的仪式将要在这瑰丽的色彩下展开，四周响起了庄严而肃穆的颂歌，夹杂着令人心悸的悲伤，一步接一步，我用早已熟悉的节奏慢慢踏过荡漾的微波，踏过无数渴望安睡的魂灵，在飞溅的水花和幽蓝的火焰中忘却了自我，为死去的人而歌，为死去的人而舞，这个神圣的仪式——异界送，将带领灾难中失去生命的人们奔向他们本该属于的地点，不再迷惘。

红色的天空，红色的海洋，红色的异界送，红色的残阳下人们痛哭着，是因为他们将永远失去自己的至亲，而我……为什么而哭泣呢……

"我做得好吗？"

"就第一次来说，已经很了不起了……"永远冷漠的露露只会将哀伤隐藏在眼睛里，"不过……下次不要哭了啊……"

这样的舞蹈，我要到什么时候才能结束呢？而泰达，那个新来的同伴，他那开朗的脸庞上第一次清晰地浮现出深深的痛苦。我想要他做我的守护者，想要有他陪伴的旅程，也许很快一切就要结束，可是突然间做出了这个任性的决定。

这个秘密的想法一直隐藏到基力加森林的前面，我终于忍不住提了出来。

"泰达……嗯……其实……我想要他做我的守护者。"

"啊，这样行吗？虽然那家伙闪电球不错，不过，与魔物战斗是外行啊！"瓦卡吓了一跳。

"即使不做守护者也行……只要在我身边……"

说出这样的话连自己也有些吃惊，像这样在我身边，这个愿望，已经在不知不觉间变得越来越强烈了……

终于泰达被挡在了寺院的试练之间外面，因为他不是守护者，露露冷冷地说。我懂得露露的意思，守护者，意味着太多牺牲……但当我走出试练之间时，这个家伙却出乎预料地出现在露露、瓦卡这中间，不知道在思索什么。

"没问题吧？"我问

"没什么……"他迟疑地回答。

"那你想干什么呢？"

"想大声呼喊啊！哇啊！"

他突然叫喊起来，只是声音里满是难以掩饰的抑郁……那种远离故土，无法回归的抑郁。

后来在船上我们再次谈到杰克，泰达的父亲，谈论的结果是险些引起一场争论。"如果父亲还活着，你会做什么呢？"我问他。而泰达则固执地认为杰克已经在 10 年前死去——过去认为他死了，现在也应该当他死了——如果活着，是说如果，那当然是要揍他一顿，因为他让年幼的泰达和母亲吃尽苦头；因为他有名，让泰达永远生活在他的光环下。

"尤娜，你能理解吗？你父亲也是名人，全世界无人不知啊！你不恨他吗？"

我呆了一下，虽然如此……可是，我从未对自己的父亲有过任何的怨恨……

"虽然有时我也会觉得父亲的名字很有压力，但我还是为有这样的父亲而感到骄傲……"

"是呀，你父亲和我父亲不一样。"

"杰克可是很帅的。"

"那我呢？"

"你更帅啊！"我笑起来，但转瞬一切又陷入了沉静之中。





·求索·

我们的船在鲁卡镇停靠下来，清新的海风，飞舞的海鸟，以及满眼闪电球的标志，久违的感觉终于让泰达的表情舒展起来，广播里，播音员正热血沸腾地播送着本次参赛的选手，瓦卡那万年不胜的队伍果然又成为嘲笑的对象。正在大家愤愤不平的时候，泰达，这家伙突然一把抢过扩音器，跳上高处大吼了起来。

"听着，哥瓦斯球队，你们的辉煌即将结束。今年的冠军肯定是我们！比萨伊多·奥拉卡队！"

他的声音里充满了另人神往的斗志，不过就在这时候，突然的传来了麦卡老师前来的消息，我们便随着汹涌的人群急匆匆地赶去。

第一次看到那个男子，名叫西摩亚的人，让人敬畏的……压抑的感觉。后来打听到有人在酒吧里看到奥龙的踪迹，于是大家急匆匆地赶去，却没有找到。

我父亲的守护者奥龙，是否就是泰达所说的人呢？

"尤娜。"

"什么？"

"像这样！"他突然把手放在唇上，洋洋得意地吹出了长长的口哨，"在扎那尔港多参加闪电球比赛时，他们都会吹口哨为我们加油。你来试试，手指像这样！"



"是这样吗？"

"不是那样，是这样。用劲！"

我又用力试了一次。

"我好像不行！"

"呵呵！那肯定是需要时间练习的啊！好好练习一下吧！"

这就是我们的联络信号吧？只要听到了这个清亮的口哨声，无论在哪里，你都会赶来我身边吗？

瓦卡的队伍真是不幸，第一战就遇上的极其厉害的对手，更糟糕的是我遇上了阿尔贝多族的劫持，一连串的混乱几乎把瓦卡的比赛忘到了一干二净。直到他耗尽体力进入决赛，我们才慌张地赶到了水球馆。

比赛紧张地进行着，泰达自告奋勇地替下了瓦卡，传说中的明星飞快地穿梭在碧蓝的水体中，观众们忘情地欢呼着，这一刻让我热血沸腾了，如果这不是在被辛所肆虐的大地上，如果能够放下一切分享这种美好，那该是多么美丽的事情！

——可是魔物突然从沸腾的人潮中钻了出来，咆哮着撕毁短暂的宁静，把所有的东西变成一片嘈杂和混乱。我终于明白了，这个大地上，终归没有安宁。

袒露着左臂的男子缓缓地穿行过混乱的人流，他一言不发，冷冷地注视着自己的对手，在一声钝响和我们的惊诧中，魔物被利落地劈开。

他终于出现了，我父亲的守护者，泰达的叔叔。

另一个传说中的人——奥龙。

他走了过来，吃惊的泰达忍不住大喊大叫起来，他有太多的事情要寻求答案，我也一样。我所知的奥龙，只是父亲忠实的是守护者。他们在一旁私语了很久，然后泰达神情沮丧地走了出来，奥龙也提出要做我的守护者，并表明是我父亲的意思。突然间回忆压得我喘不过气来，我不敢忘记父亲，不敢忘记自己的职责，奥龙和泰达，从此将以守护者的身份走上了与我一起的道路。

这场谈话后泰达一直非常抑郁的样子，我不知道到底是为了什么，我开始觉察到，我们的旅途已经掺杂了另外的东西，让我非常不安的东西。

我叫了他，泰达郁郁地走了过来。

"你看！"我突然吹起口哨来。

"你吹得不错啊。"他还是郁郁的样子。

"但是……你好象没有精神的样子。"

"没什么……"

"想大声喊吗？"

"不……"

有很多话突然想告诉他，但是不知道如何说起，我们都有无法说出的心情和故事。微微的和风掠过城市的上空，我呆呆地看着它，思考自己的心情。

"虽然是很奇怪的事情……但对于斯彼拉大地来说，召唤士和守护者就是他们的希望之光，很多人……很多人都会注视着我们……因此，我们失意也好，沮丧也好……都不想让人看到……"

我慢慢地说着，泰达静静地凝视着我，终于点点头，"我想我明白的。"

"那么，就让我们来练习一下笑容吧。"

"什么啊？会很勉强的！"

我不管他，自顾自地笑了起来，并且越来越大声，他终于忍不住了，和我一起哈哈大笑，这个笑声一直穿透了晴朗的天空，一直掠过城市。就这样笑着，不管发生什么样的事情，希望自己的都能够笑着面对，希望自



己的旅程能够充满笑声，希望可以永远保留下美好的回忆……

直到最后。

来到米亥恩街道的时候，黄昏的阳光已经将大地镀成了金色，这是我好久都没有看见过的美景，一个人坐在夕阳下，把自己不能说出的心情悄悄留在秘密的晶球里。

也许多年后会被发现，但现在却谁也不能告诉的心情。

“真美啊。”

泰达走过来，在令人震惊的美景中呆了呆。

“要是……每一天都这样宁和，那该多好啊……”

“尤娜。”

“嗯？”

“只要打倒了辛，每一天都可以过这样的生活啊！”

“不……”我略微有点难过，“打倒了辛之后，不久后它又会重生的……”

“只要一出现就消灭它好了！”

我看着他天真而又认真的表情，突然不知道说什么好了。

“我相信尤娜你能够做到，你绝对不会输给其他召唤士的！是吧，嗯，可是，为什么‘辛’会复活呢？”

“因为辛是对人类所犯下的罪的惩罚，只有还有‘罪’存在，辛就不会消失。”

他似乎不能完全明白这句话，天真地追问着为什么不能被原谅，我没有办法向他解释，因为罪就是罪，是没有解释的东西，就像我们不能理解和原谅机械文明，但泰达不满足，固执地想要知道更多，并把追问的话题转移到如何才能打倒如此巨大的辛之上。

“究极召唤。”我告诉他，“就是最高等级的召唤，打到辛的惟一力量，召唤士旅行修炼的最终的目的。具有究极召唤能力的祈祷之子在最北方等着召唤士的到来。我们最终的目的地就是扎那尔港多。”

“什么？扎那尔港多？我的故乡？”他惊叫起来。

这当然不是他的故乡了，我们的扎那尔港多，只是一个失去灵魂的1000年前的躯壳，一片怀抱着我们最后希望的废墟。

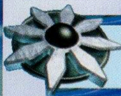
我们又出发了，命运的齿轮，沿着既定的路线一点点地旋转着，每一代的召唤士都走上同样的道路，让我迷惘着历史究竟在缓缓向前还是原地转动，迷惘着命运是一个扭曲的螺旋还是没有出口的圆。一代一代，我们在迷茫中寻求答案，一代一代，踏上相同的道路。

在半途中再次遇见了西摩亚，这个令人敬畏的人，每一次的面对都会让我莫名局促。虽然多亏他我们得以通过讨伐队的关卡，但是他对于讨伐队使用机械的纵容，多少让我们在疑惑中多了一丝的不安。

西摩亚……一定有自己的理由吧，我试图这样说服自己，并极力控制自己不要去胡思乱想。

从队员那里我们得知了作战的计划是利用辛的鳞片引诱本体，然后利用阿尔贝多族的机械文明将之打倒，这样真的可以吗，我忧心忡忡地眺望着。深蓝的海水缓缓地浮出了巨大的影子，它来了，机械的巨炮吐出刺眼的光芒，我凝视着这一刻，祈祷着，直到辛，阿尔贝多族的机械，在眩目的光波中全然化做一片模糊……

在这片冰冷的海滩上，我再一次跳起了那个悲伤的舞蹈，为无辜死去的人，为这悲伤洗刷的大地。



·花嫁·

终于来到了乔泽寺院，但是令我吃惊的是，它竟然镶嵌在一块巨大的岩石里。

在这里我们遇到的别的召唤士，多娜和伊萨鲁，他们都和我一样，从幼小的时候便理解和勇敢地承担了自己的命运，从选择的那一刻起，我们的生命便不在属于自己，而是属于这里的人民，属于这片伤痕累累的大地。我们既是宿命里的同伴，又是彼此的竞争对手，非常奇怪的关系。又是一整晚的异界送，疲倦的我一直睡到很晚才醒来，慌慌张张地跑出来以后果然被大家大笑了一番。

现在才发现，原来我们已经好久都没有开心地笑过了。

之后便到了幻光河，河里盛开的幻光花在夜晚来临的时候会聚集着数不清的幻光虫，于是整条河都会发光，就像是星海一样。

听了我的描述后，泰达立刻决定了要在战胜辛之后带我来这里看星海，就在这时我们发现了一件更令人吃惊的东西——渡河象兽。坐在那个大家伙上慢慢的向对岸摇去，河水的深处，隐约是古代机械的街道，我看得出神了，结果却被阿尔贝多族偷袭。这个不愉快的小插曲打扰了渡河轻松的气氛，直到对岸我才终于松了口气，结果泰达却在这里碰上了久违的朋友。

那个叫作琉库的，可爱的小姑娘。原来她就躲在刚才袭击我的机械里，结果被泰达他们一顿饱打，那个天真活泼的模样很快让其他人对她产生了好感。很快他们更熟络起来，并且我也答应了她做我的守护者。不过她的另一个身份却被我隐瞒了，因为瓦卡憎恨着阿尔贝多族的缘故，当然，还有一个原因……

我们的队伍，好象越来越庞大了。

穿过幻光河，不久便遇到了西摩亚的派来迎接我们的人，一行人怀着不安的心情进入了古阿多族的大厅。西摩亚，蓝色服装的男子，片刻后出现在门前。

“请问……有什么话要说吗？”我有点紧张。

“别着急，慢慢来。尤娜小姐，请跟我来。这是漂浮在异界中死者的思念晶球。”

我有些不自然地看着传送到每个人眼里的幻景，混合着惊奇和不安的心情。

“这里是扎那尔港多？”

“是的，这就是扎那尔港多，1000年前繁华而灿烂的机械都市，“她”生活的地方。”

“她？她是谁？”我好奇地问，突然意识到，“难道是……尤娜蕾斯卡！”

西摩亚点头：“对，她就是历史上第一个打倒辛拯救世界的人。你的名字就是她名字的延续。”

是的，那个伟大的人，我父亲曾经提起过她的名字。

西摩亚很平静地告诉我父亲将希望寄托在我身上。希望我能像尤娜蕾斯卡那样打到辛。

“但是，你知道吗？尤娜蕾斯卡一个人是不可能拯救这个世界的。要打倒无敌的辛，需要两颗永远牢固结合在一起不会改变的心。”

突然听到这样的话让人在心里猛地一跳，他走了过来，在我惊慌失措的耳边轻轻地吐出几个字。

“和我结婚吧，尤娜。”

那个时刻，我简直不能想象自己的表情。

万分惊奇的琉库不知死活地叫起来：“呜哇！你的脸真红！”

“你没事吧？”他也关切地看着我。

深吸一口气，艰难地重复了那几个字。

“他向我求婚了……”

“真的吗？”

“召唤士的使命就是带给斯彼拉以安定和平。但是，并不是仅仅打倒辛，这并不是全部。而且还要安慰那些饱受辛之苦难的人们，成为一个民众拥戴的领导者，我以艾本老师的身份向尤娜小姐求婚。”

西摩亚微笑着解释，我并不喜欢他这种惯性的微笑，冷冷地，奥龙看着他，慢慢地告诉他这个事实：斯彼拉并不是一个剧场，不需要想用一时的梦来麻醉观众，这不可能改变现实。

“但是，站在舞台上人一定要发挥其应有的作用。尤娜，我不是要你马上回答，请你认真考虑之后再给我答案。”

他自信地笑着，那种让人浑身冰冷的笑容。

大召唤士的女儿和古阿多族的族长……以艾本的名义，超越种族之壁结婚？虽然以前从未想到过，但这样做，是不是能够给饱受灾难的斯彼拉人民带来一点点愉快呢？我认真地思考着，不知道从什么时候起，我已经学会了从斯彼拉大地出发去考虑任何问题而不是自己，如果答案是“是”的话，我是不是……又要再一次舍弃自我呢？

我一路上矛盾着，犹豫着，着急的却是泰达。

“难道你们不想再继续旅程了吗？这个玩笑太大了吧。”他急得大叫。结果却遭到了琉库的取笑，他很慌张，因为他觉察出来了，我是认真的。

我决定去见我的父亲，让他来帮助我做出这个重大的决定，为什么对未来之路的决定总要借助过去的力量呢？怀着忐忑的心情走进那个巨大的晶球，看到恩爱着的父母，10年前的日子又那么清晰地回到了脑海里，我无法忘记10年前父亲打倒‘辛’的情景，无法忘记贝贝鲁的一片欢腾，无法忘记载歌载舞狂欢的大家，无法忘记那个时候的心情。

我想我已经决定了，但泰达还在那里发呆，“难道你不想见见自己的父亲吗？别担心，只是他的灵魂而已。”

我故作轻松地告诉他。

“我的父亲就是辛啊！他没可能来这里的！”泰达非常沮丧，“如果我父亲真的是辛，那我怎么面对尤娜，面对斯彼拉所有的人。但是，我没有理由要替他受过。真是坏透了！”

“我总觉得是……自己不太好……”泰达郁郁地说。

可是，那时候矛盾的心情已经填满我的胸臆，并没有觉察到泰达的异常。

出来的时候遇到了忘记自己已经死去的杰斯科老师，我送了他一程，却拣到了一个仿佛是遗落的晶球。

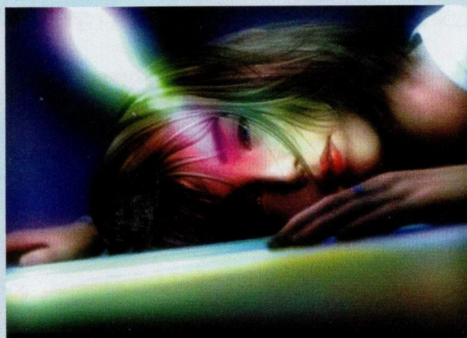
无论如何，我想我已经决定了。

得知西摩亚一行人已经先行离开的消息让人有些失望，因为他并没有想到我已经如此迅速地下定了决心吧，尾随命运的轨迹，我们向着雷平原出发了。途中的旅馆里我发现了晶球中惊人的秘密。就在这个时候，泰达笨头笨脑地从门口撞了进来。

可以想象当时是怎样的尴尬场面，我飞快地逃走了。

我想是时候将自己的想法告诉大家了。

“我决定了，和他结婚。”



风雷吼叫的平原上，终于说出了自己的想法。

"果然。"露露很平静。

"为了斯彼拉……为了艾本……我想这样是最好的选择。"

"不能解释一下吗？"

奥龙的眼神，仿佛永远都能看穿我的内心。

"那个晶球，给我看一下。"

我企图镇静地拒绝，"我要和西摩亚说明一下……对不起，这是我的个人问题。"

这样的掩饰，一定十分拙劣吧。幸好他不再坚持，大家各怀心事地沉默下来，只有琉库沮丧地摇摇头：

"仅仅是一种'觉悟'而已吧……尤娜，太委屈你了……"

泰达，自始至终不知所措地跟随着队伍，我想他一定是感受到前所未有的孤独了。他终归不属于这里，不懂得这里，这种不懂已经伤害到了他的直率和天真。以前，我只是把这样的婚姻当作一种继续旅程必要的形式，而现在却是在形式之外，又增加了更多的秘密。

我想要独力解决的秘密。

当我在马卡拉尼亚寺院默默祈诵时事情正急剧地变化着。当我怀着谁也不能告诉的想法，走出试炼之间的时候——西摩亚，然后是泰达、露露、瓦卡、奥龙、琉库、基玛力……我信赖的伙伴们坚定地守护着我，让我不小地吃了一惊。

"尤娜！"

我几乎要忍不住冲入他们之中了！但是理智控制了我。

"怎么会？怎么会这样？"

"水晶球！尤娜，我们也看过了基司卡尔留给你的水晶球！"

原来是我将水晶球偷偷扔掉时被大家看到了！我非常吃惊，但一切已经明白了。西摩亚的身世，西摩亚的罪恶，我想要隐瞒的事实，我想要独力承担的一切。西摩亚，斯彼拉的罪恶之源，胸中燃烧着黑炎的邪恶的人。利用艾本，利用古阿多，利用召唤士创造无穷灾难的人，逼得自己的父亲只有死来偿还罪孽的人，也是我穷尽心力想要独自打倒的人！

可是，那个被揭穿了伪善面目的人依旧还能挂着平静的微笑，温柔地看着我。

"怎么回事？尤娜小姐是不是早就知道了所有的一切？为什么还答应和我结婚呢？"

看着他满脸寒冷的笑意，某种东西正在我体内沸腾着，"那是因为……"我紧紧握住了手里的法杖，"我就是为了阻止你而来的！"

"原来是这样……为了阻止我……"

他笑了，微笑的面容扭曲成一条毒蛇，但我的同伴坚定地守护在身边，我并不惧怕，召唤士的血在愤怒地呼唤着，告诉我他不过是一只貌似强大的小丑。尽管"阿尼玛"疯狂地吼叫着，但我的召唤兽们总是用更凶猛的攻击回应它。

西摩亚，带着难以置信的愤怒和惊讶倒在了广阔的大厅。

"你们……是不是很可怜我？"

特瓦梅尔突然闯了进来，在几秒钟的震惊后终于大喊起来："哇！西摩亚老师，究竟发生什么事了！"

我已经意识到我们犯下了怎样的"罪"，我们必须离开这里，越快越好！一路追兵不断，当我们来到雪地的时候，却遇上了一只大雪怪，并被它打落到了山谷底。

昏暗的谷底，但我还能看清大家的表情，露露对我独自鲁莽的决定相当不满，追问着最初要和西摩亚结婚的原由。

"想问他一些关于他父亲的事情。另外，希望能够因此得到寺院的通行证。" "就只是这样而已？"

"只是这样而已。"只是为了让我们的旅途继续下去，仅此而已。

可是现在已经与寺院为敌了，余下的路，我们该怎样走呢？或者就象奥龙所说的那样，召唤士的修行只要与祈祷之子接触就可以了，只要得到自己认为是真理的东西，那么在守护者的保护下，与寺院为敌也没什么大不了的吧！

琉库说："说得不错。"

但瓦卡却反对，并且坚持认为我们应该去贝贝鲁赎罪。我想那不该称为赎罪，因为我并不认为这是错误，只是一个，必要的解释而已。

四周突然响起熟悉的颂歌，大地在震动……

迷茫了，我现在——

是在什么地方呢？



·花嫁2·

用了很长很长的时间，终于理解和接受了事实，是的，我要和西摩亚结婚了。重兵已经守卫在高塔的所有通道上，还有尾随在我身后的，沉重的铠甲的声音。

他拉着我，身着白色婚礼服的我，一步一步，麻木地向前迈进。

我结婚了？和西摩亚？

和那个已经死去的邪恶的根源？

我有一点混乱，但还好，我还清醒地意识到自己在做什么，自己该做什么，这是一个赌注，用来将黑暗的东西送回黑暗的赌注。

他们呢，我最亲密的同伴们，此刻，他们又在做什么呢？

半空中突然响起的呼啸声让我大吃了一惊，飞空艇！张开了双翼的飞空艇，阿尔贝多族的机械象箭一样划过长空，接着从那里伸出了钢索，刹那间缠住了礼堂的建筑，熟悉的身影从云中飞射而下！

如果这不是错觉的话，那就一定是激动让我眩晕了！

"尤娜！"

是的，那个人来了，就象是一个不需要语言的约定，他驾着云彩到我的身边来了！还来不及激动和欣喜，冷冰冰的枪尖猛然间将我拉回了现实，抵在他胸前的枪尖！

西摩亚笑了，尤娜小姐，你想送我回去吗？

他走了过来，带着讥诮的笑意，泰达胸前冷冰冰的枪尖让我完全不能动手，我扔下了准备好的法杖，甚至无法反抗他同样冷冰冰的索吻，全身的血液凝固了，不再流淌。唯有愤怒，从心底涌上来的，一阵一阵，几乎令人无法控制的愤怒，让我握紧了拳头，禁不住浑身颤抖……

"杀了他。"西摩亚冷酷地命令。

许多的枪口，一起对准了泰达，对准了露露，对准了瓦卡，对准了我的同伴们。

我突然笑了，因为，西摩亚的企图是不可能得逞的。

"放了他们！不然，我就从这里跳下去！"

跳上高台的我抹去唇边的残留的感觉，欣赏着他惊愕得无法收敛的表情，"走吧，泰达！大家！我会想办法与你们会合的！"

投给大家的目光里只有信任，能够带给我无限勇气的信任，那么再见了！轻轻地，我的白色的身影从高台上飘落，在西摩亚的惊慌失措中，在他的竭力的呼喊中，在同伴们的震惊中。

请相信我吧！

瓦尔弗雷！从天而降的守护神，在耀眼的光芒中突然飞出它矫捷而充满力量的身体，浮云一样托起我的身姿，远远地掠了出去，将这场婚礼的闹剧，将这个高塔，将西摩亚，乃至将他……一起远远地抛在了身后，飞向贝贝鲁的地底。



·审判·

没想到这里竟然全部由机械构成，实在是一个极大的讽刺，一点一点剥开艾本崇高的外衣，对于人民来说不知道是一件快意还是残忍的事情。正在祈之间与那个世界默默沟通的时候，泰达和同伴们却突然闯了进来，看到祈之子的模样，竟然让他吃了一惊。

也许我猜测得并没有错，他们之间，有着某种我未曾知道的，不可思议的关系。

我们终于成为艾本的"叛徒"，并在圣贝贝鲁宫接受审判，我并不恐惧那个似乎很庄严的声音对我的质问。

"你加害了西摩亚·古雅多教宗，与阿尔贝多族勾结制造事端，请告诉艾本神，你犯下这样罪孽的因由？"

"错了！真正的叛徒是西摩亚，是他亲手杀害了自己的父亲！"

我禁不住大声地反驳。

一边，那个早已死去的，邪恶的人在冷漠地微笑着。

"不但是那样，西摩亚也已经死去了！早在我们和他战斗之前他就已经死去了，把死者送到异界是每个召唤士的责任！"

"死去的人……就一定应该去异界吗？"

我突然发觉一些不寻常的事情，麦加祭司几地笑了起来，那个刺耳的笑声隐隐地带给我某种预感，然后仿佛为了证明这种预感似的，他的身体里慢慢地飞舞出幻光虫的影子。

"麦加祭司是杰出的领导者啊，即使死去也是斯彼拉不可缺少的人物。生命总是短暂的梦境，这个世界的所有生物都会死去。人、动物、植物，所有都会——只有死才是永恒的！支配斯彼拉的力量！"

说完，基罗古也笑了起来，大家一起笑了起来，这个笑声让我不寒而栗了……这一张张邪恶而丑恶的嘴脸填满了空间，

我不想相信，却不能不强迫自己相信，原来我一直崇拜的东西，一直信仰的东西，竟然只是披着一张美丽外皮的恶魔，我终





于明白了这个文本的世界，虚伪而绝望的世界——无可救药的——死的世界！

原来我的使命，并不单单只是打倒辛而已！

所以当我走上对我裁决的“净罪之路”时，我心中只有越来越坚定的信念，我也会在这条满是魔物又无限延伸的道路上想起泰达，忧虑他此刻的境况。但只有一个问题让我不敢思考，一个真相，一个我极力隐瞒的，露露他们也不愿提及的真相，因为它太难以被说出，太难以让他接受，我们不敢提及，甚至是连自己都不敢去过多地思考它。

我自己想要得到的全部，不过是一个充满了微笑回忆的旅程而已，在伸手可触的死亡之门前最美好的景色。

与基玛力会合后在出口遇到了奉命前来阻止我离开的召唤士伊萨鲁，他并不是我的对手，所以，我的胜利也结束了这一个他并不愿意，但却不得不服从的命令。然后我们遇见了一头钻出水中的泰达，心里的石头终于落了地。我们再一次重逢了！

就在这时候，西摩亚，蓝色的死神缓缓地踱了过来。在示意旁边的人松开手后，基罗古沉沉摔在地上，顷刻间化成飞舞的幻光虫。

“他解脱了。”带着嘲讽的微笑，西摩亚望着奥龙，“从权力中。”

“死亡就像沉睡一样，一切的烦恼都将消失……所以，如果消灭了一切的生命，那么就不存在痛苦了。”然后，他优雅地向我伸出了手，“尤娜，我需要你的力量。”

我厌恶地后退了，他笑着，带着恐怖又凄厉的奇怪表情，直到身体里慢慢弥漫的黑雾将自己的吞噬，直到自己异化成一只纯粹的怪物。

基玛力冲了出来。

“保护尤娜！”

可是我不能逃走啊！仿佛是心意相通似的，和泰达一起停了下来。

“无论我去哪里，都跟随我一起吗？”

“是的，无论哪里！”

那样就明白了！我们突然一起冲了回去，不顾奥龙的反对，不顾同伴们的惊愕。然后大家仿佛一起明白了似的，站到了基玛力的身边。

因为我们是命运道路上的同伴，是无论如何都不能舍弃对方的战友，在貌似强大的敌人面前，这才是真正无坚不摧的力量。

西摩亚痛苦地扭曲着，化成了一片飞舞的幻光虫。

胜利的心情里并没有愉快，长久以来的信仰突然坍塌的苦痛，和不知不觉中对某个人的牵挂，还有也许真相被发现的忧郁，在我毫无招架的时候一起沉甸甸地涌了过来，不敢和大家站在一起，不敢说话，因为我怕一开口，眼泪就会忍不住落下来。

不能告诉任何人的，召唤士的心情，还有作为一个普通女孩的心情，就算是知道每个人都在担忧，但在这样的月夜，这样的清冽的湖水里，就让我一个人，少许品尝一些孤独的滋味吧。

流云轻轻地浮过灿烂的星汉，我有些迷惘了，一切的一切好像幻觉，或许真的什么都没有发生过，没有泰达，没有西摩亚，没有文本的真相，什么都没有，有的只是我忠实的同伴，一起朝着既定的命运迈进。

但痛苦是真实的，它总是冷冷的告诉我一切发生过。

“我也想笑着走完我的旅程……我已经很努力了……”

“尤娜，不要太勉强自己了。”

他走了过来，流萤映照下的并不是幻觉，可是我却迷惘了……

“我听到你说的话了。”

“全部吗？”

我望着月亮，不敢低下头。

“对不起……我……说了很多不该说的话，打倒辛，回到扎那尔港多，希望不要让你痛苦才好……”

原来，他已经知道了。

“别那样……我很高兴，是真的高兴。”

我笑了，在这样的心境下居然笑了起来让我觉得好像是做梦，那么就做得更真切一些吧，我慢慢地躺下去，直至漂浮在清澈的水中。

“我说。”他游了过来，“放弃了吧。”

“嗯？”

“不要在继续下去了，什么辛，什么召唤士，全部忘掉它，过平平淡淡的生活吧！”

“但是……会让大家会很失望。”

“不会啊！起码琉库一定赞成！瓦卡和露露也是……”

“还有基玛力，他也不会反对的……”

“奥龙叔叔的工作就交给我吧！”

“如果那样的话，还是我自己去说吧。可是……放弃了召唤士后……我能做什么呢？”

“扎那尔港多！可以跟我回扎那尔港多啊！不是斯彼拉这个！是我的那个扎那尔港多啊！我们可以借飞空艇回去！”

“对，我很想看你的闪电球啊！在你们那个没有黑夜的扎那尔港多，和无数的观众一起为你加油！”

我已经完全沉浸在梦境中了，“比赛结束后，你会干什么呢？”

“玩个痛快！”

“半夜里？”

“哈哈！”他大笑起来，“扎那尔港多是个不夜城啊！”

我闭上了眼睛，因为一闭上眼，那个传说的城市就真的浮现在眼前了一样。

“我们可以到海边看海，一直到清晨的太阳升起……街灯一盏一盏地熄灭了，星星一颗一颗地隐没……海面上会一下子亮起来，天空、海面、整个城市都变成瑰丽的色彩……很美……我想带你一起去看。”

我痴痴地地看着湖水，“我很想去……很想去看……”

我想去那里，非常非常地想，曾经些许的幻想不知何时已经变成缠绕的思念，可是我不能啊！每一次思念起那个魂牵梦绕的地方，都让我的心痛得发颤。

真的再也无法坚持下去了……原来对一个人的牵挂，可以轻易地瓦解无数努力才累积而起的坚强。我想要控制自己，就象平常那样，可是那个熟练的笑容却再也无法展露，我想要强打精神，可是在应该微笑的眼睛里却突然浮出泪花。

“尤娜。”

他走过来，就在漫天的流萤下，紧紧地抱住我，和我一起隐没在清冽的湖水中，隐没在我们的幻想中……

那一夜，他吻了我，把我的心，完全带去了另一个扎那尔港多……

心情似乎好转了许多，并且不再为未来而迷茫了，第二天我们来到1000年前与辛交战的那基平原，并且穿过平原后到达嘉嘉泽图，基玛力的故乡。在这里我才了解到原来他是因为决斗中失败而被逐出本族的。

“召唤士可以通过，守护者也可以通过，但基玛力不可以！”

面对这样的挑衅，基玛力终于在自己的族人面前展示了自己力量，这是长久以来，为了保护自己重要的人所拼搏得来的力量。他的胜利赢来了我们通过嘉嘉泽图的许可，四面的山峰响起了熟悉的颂歌，这是对我们的送别，还是对未来的默祈？

但是西摩亚，蓝色的死神又出现了，用嘲讽的神情告诉我们因为基玛力族人的阻拦，使得他不得不花一点时间来杀死他们。

追踪着我们，索求我的力量的西摩亚再次倒在了我们的面前，也许对他来说根本就无所谓死，因为他本就不是生者。

我发誓，一定会彻底将它送入黑暗的深渊。



·真实·

离终点越来越近，突然的山壁出现在眼前，很奇特的，由一个个“人”所组成的石壁，这就是所谓的“祈之子”。

不知道为什么，觉得它们其实非常可怜。

泰达在这里突然失去意识，这样恍惚的状态并不是第一次，所以我再次感到隐隐的不安。越是接近路途的终点，心情就越是复杂和难解了。

远远地，那夕阳下的废墟在我们眼前连绵地展开了，那就是扎那尔港多吗？1000的梦想在这里萦绕，1000年的繁华在这里灰飞烟灭……

我们终于触摸到，命运的终点了……

琉库哭了，露露不再说话，瓦卡、奥龙、基玛力，全然陷入了沉默之中。



"没有人想过吗……如果再走下去……"

琉库抱住我，只有天真的小姑娘，才能够这样宣泄自己的感情。

"可是……我们已经不能回头了……"

"不要说我们没有办法！一定可以想出来的，让尤娜不死的办法！"

"不……如果我停下来仔细思考的话，可能连继续下去的勇气也没有了"

我沉默着紧紧地抱住琉库，这样的同伴，总是让我要费尽力气才能装扮出坚强的外表。

"尤娜……"

"谢谢你，真的谢谢你。为我问候希德叔叔。"

"我们走吧。"

确信自己的声音已经恢复了平静，才敢面向大家。

在山崖上，我遗落了那个重要的水晶球，装着我对每一个人重要的话的水晶球。

那时我并没有发现。

熊熊的篝火下是我们沉默的表情，以及每一个沉默表情后复杂的心情，黄昏的幻光虫是夜色来临前最后的一抹跃动的生灵，他走过来，将手轻轻地压在我的肩上，又终于一言不发地走开，远远地开始眺望这片陌生的故乡。仿佛想要从一片片的残垣断壁中极力感受故乡的气息。

但是除了梦，我们的扎那尔港多什么也没有……如果硬要寻找的话，也不过剩下历史的残酷。

一切都即将结束了。辛，灾难，我和他的故事。

落幕。

扎那尔港多的圣殿里飞舞着数不清的幻光虫，时间在这里停顿，过去与现在在这里交汇，幻影在眼前漂浮着，穿梭着，有西摩亚的过去，有他的母亲。

我终于明白一些了，原来他也是一出悲剧。

我的父亲和他的守护者们也在这里穿梭着，我们尾随着幻影的踪迹，一直奔向早已在心中思考过千万次的地方。

空旷的地下，她走了过来。

尤娜莱斯卡。

当心照不宣的事实到了必须亲口说出的时候，就是最残酷的时刻了。所谓最终召唤，就是将自己最信赖的人变成"祈之子"，然后让召唤士完全释放自己的仇恨和痛苦，从而打倒辛的办法。一种让召唤士与守护者一起死去的血祭。

我不能选择，以为自己已经准备好了一切，到这时才发现其实根本没有考虑清楚，露露、瓦卡、琉库、奥龙、基玛力，还有他，我能够选择谁呢？只要我一个人就够了，不想要更多的悲伤，更多人的痛苦了。

可是这样是不够的，尤娜莱斯卡漠然地提醒我。

选择吧，尤娜。

我选择了与她为敌，虽然我知道也许她说的是惟一的方法，我可以交出自己，但我无法交出自己的同伴。

也许，我根本就不是一个合格的召唤士。

走出圣殿时心里空荡荡的，我们已经没有选择了，可是没有选择也是一种选择，让人不再回头。

艾本教的麦加得知尤娜莱斯卡已经被消灭的消息大吃了一惊，可是我已经顾不上他的吃惊了，我想知道的是"真相"，辛的"真相"。

"'辛'是艾本·罪的外壳，究极召唤是打破外壳的惟一方法……最初的'辛'就是艾本·罪汇集死者的灵魂而形成的保护壳……现在连打破壳的方法都没有了……斯彼拉已经注定了死亡的命运……"

麦加消失了，"祈之子"却突然又浮现在我们眼前。

"艾本·罪才是'辛'不断复活的原因，只有杀死艾本·罪才是惟一结束死之螺旋的办法。艾本·罪也是召唤士，是一千年来维持召唤着幻之扎那尔港多的永生召唤士。所以，仅仅打败'辛'，艾本·罪就会附身到打败它的究极召唤体内，而究极召唤就成为新的'辛'。召唤也会继续下去……而每次'辛'被打倒之后，为了重新控制自己的外壳，艾本·罪需要一段时间去对付究极召唤，所以在它'复活'之前会有一段时间的蛰伏，那就是'那基节'的真相。"

"那么不是永远都不能打败它了吗？"

"不……它将会自你们的手中结束……永远地消失。在你面对艾本·罪的时候，记得召唤我们出来……"

"当所有可以召唤的梦都结束的时候……一切都会完结了……人们就会从这个噩梦中醒来……"

让所有的梦都结束……这样的话，突然让人感到一阵寒冷。

不管怎样说，砍断命运锁链的方法已经浮出了水面，但首先必须破坏这个外壳。

他有些不安了，也许这个时候，我们已经意识到彼此交换的命运！

我们的飞空艇开始寻觅辛的踪迹，在甲板上，泰达突然拿出那个我掉落的水晶球，不经意间心情被人发现，让我窘迫得不知道说什么才好。

他笑了，将水晶球远远地扔了出去。

我们不需要这样的东西，因为我们会活下去的，活在没有辛的平和世界里。

这样的心意，我明白了。

谢谢你，泰达……

辛开始发怒了，突然咆哮着撕开了天空大地，作为回击，我们狠狠地砍掉了它的双手，它受伤了，受伤使它更加疯狂，巨大的翅翼从它的背后伸出，直插苍穹。最后浮在了圣贝贝鲁宫的上空。

不敢给它喘息的机会，我们一口气破坏了辛的外壳，冲进它的体内，那个叫做悲伤之海的不可思议的地方。

原来辛的体内竟然是物化的世界，在这里我最后一次见到了西摩亚，不管他怎样变幻自己的形态，我终究会实践自己的誓言。

将它送入黑暗的深渊。

我们继续前进了，任何事物都不能阻拦我们的意志，但在这里却出现了一个人，也许是我一直以来的预感，让我并没有太过吃惊于他的出现。

杰克，我父亲的守护者，泰达的父亲。

不，应该叫他——辛。

面对自己的儿子，究竟是怎样的心情呢……他转过身，"泰达……长这么高了，怎么还是这么瘦啊？"

"没好好吃饭？"

泰达好像很讨厌父亲这样玩世不恭的态度，也许他重来都这样，但是在这样的时刻，这样的碰面下，这样的死世不恭刺痛了泰达。

"知道该怎样做吧，泰达。"



"父亲……你好混蛋啊！"

泰达哭了，我深深地感受到从他内心深处涌的悲伤，但这是无法避免的一刻，从我意识到杰克作为我父亲最后的守护者而成为新的辛之后便有了这个觉悟，可是当这一刻真正来临的时候，悲哀，那种难以遏止的悲哀，却深深地笼罩了我们。

"我已经听不到祈祷的歌声了……让这一切结束吧，我的儿子。"

"不要啊！不要这样！"

巨大的辛出现了，我们带着哭泣的内心挥剑相向，直到它分崩离析……

我知道，接下来就该是我的任务，我的痛苦了，不能再让辛寻找到新的宿主，砍断死之螺旋的最后的方法，就是完全消灭召唤兽。

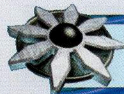
我那些虽然无法言语，但却对我无比信赖的朋友们，终于到了我必须亲手消除它们的时刻了吗？

一只一只地，它们带着对我的信赖飞出，失去同伴的痛苦，背叛的感觉，一次一次让我心痛得无法形容。我哭泣着，召唤着，但内心却不敢有一丝犹豫，因为只有让辛在一次次转换宿主中消耗能力才能最终杀死。辛不知疲倦地地附身上去，又一次次地被我消灭，终于，最后的召唤兽倒在了我的眼前。

我成功了，但混合着成功的喜悦和永远失去同伴的痛苦，让我竟然不知道用怎样的表情去面对胜利！

祈之子的梦结束了，奥龙消失了，那我与你梦呢，我们的梦想，还能够实现吗？

你其实和我一样……都是根本不懂得掩饰不安的人。



·终焉？·

斯彼拉并不关心这些，此刻它的眼里只有永远的欢腾，在沸腾的人潮中长久以来的山壁崩塌了。无数梦中的灵魂得到了永远的安息，我定定地看着他，那个长久以来陪伴我的人，那个将我的生命从死之螺旋里拯救而出的人，看着他的身体慢慢地化成蓝色的透明的影像。

他的存在本就是一出梦境。这是他早已想要告诉我而不知道如何告诉我的事实，是我早已觉察到却装做不知道的事实，也是我们最后要面对的一刻！

"对不起……不能带你去扎那尔港多了。"

他艰难地挤出一丝微笑，故做轻松地大步走了过来。

"就这样吧。"

一刹那的擦身而过中我猛然间意识到，我就要失去他了，永远地！我没有任何思考地冲了过去，想要从命运的手中挽留下他的身影。

"尤娜！"

重重地摔在地上，一点都不觉得疼痛，幻光虫从我的眼前缓缓飞过，只有它是真实的。低声地，听到了身后传来的啜泣，无法用自己的手拥抱自己所爱的人，无法给她幸福，那是怎样一种悲哀啊！

已经没有时间表达自己了，我站起来，收拾起全部的心情。

"谢谢你……"

仿佛是回应我的心意一般，他走了过来，用他即将消逝的身体紧紧地抱住我，即使伸出手我也感觉不到温暖，但那种熟悉的气息，永远也无法忘记的气息，却将随着这一刻铭刻在记忆的最深处。我终于闭上了眼睛，再要再多一多，再多一点感受他的存在。

别了，我深爱着，却无法表达心意的人。

在港口最后一次吹起熟悉的口哨，在剧场中向着欢腾的人潮宣布永远的那基节。我们的时代已经来临了，一个没有辛存在的平和世界，一个所有人都做着的梦。只是这样梦里，惟独缺少了你！

我们的故事，真的这样结束了吗……？



·缘起·

一切都是那样平静，平静得让很快地忘记伤痛。无法忘记的只有一种思念，越来越强烈的思念。

一切的契机，都缘起于那颗神秘的晶球。

那个在心中呼唤了千百次的声音！

二年后。

"37、38、39、40、4……

2分41秒！最高记录！"好高兴，终于打破原来的记录了！看到来接我的微微发福的瓦卡，我不禁笑了出来，甩了甩头，洒落的水珠在比塞多耀眼的阳光下发出闪亮的光芒。有些刺眼，我不禁举起手盖在了眼前。

自那件事情发生已经两年
我已经能够潜水两分钟了
长时间的潜水，需要的并不仅仅是体力
还要有一定窍门
这些东西光说是没有用的
不过试了几次，最近终于知道其真正的含义

那个时候 虽然知道了要领
但没有需要考虑的事情
也没有时间来让你考虑

永远的那基节
那是我的2分41秒
以及有点发福的瓦卡
虽然是那么渺小，却是那么平和的幸福

当"辛"被击败以后，仿佛所有的荣誉都向我扑了过来，"史上最强大的大召唤士"、"不愧为大召唤士布拉斯卡的女儿"……我都快被甜言蜜语给淹没了，但他们并不知道，我还只是一个未满二十的小女生，我还需要过自己喜欢的生活，但是我却不好表露出来。

而从那以后，斯彼拉的各个地方
都开始组建各种组织
如何创造一个新时代
未来的斯彼拉应该怎么样……
大家都在寻求着属于自己的时代

由于有许多种想法，这样有时就会起对立
有的人已经对这个时代感到不安
事实上我也是经常……
但是，现在就别管它了，我就是抱着这种想法生活的

想要利用我这个身份的人很多，但幸亏有瓦卡帮我挡住了那些应酬，多亏有了他，否则我真的不知道该怎样面对。

"尤娜大人！"

看着眼前自称亚巴尔的青年同盟青年，我立刻拒绝了他。

"难道您要自己创立一个组织？"

"请回去！"这次我是真的有点生气了，我尽量让自己的声音小一点以维持淑女的形象，不过琉库的一声叫声让我长长地吁了一口气——终于解脱了。

琉库倒是经常来比塞多来玩
她现在在斯彼拉执导人们使用机械的方法
也发掘被埋在地下的或海中的机械
虽然很忙碌，不过无论什么时候都是那么的开心

叽哩呱啦讲了基玛力的一些事情后，她拿出了一个外形奇特的晶球。

"尤娜，快看看。"

为什么要抓我！真是不可理喻！喂，我在问话哪！如果那个人是你所爱的人，你会怎么想？使用敌人的机械兵器有什么错了！如果要保护召唤士，只有那么做！如果是你，你会怎么办？让我出去！让我去见她……

不能说晶球里的声音值得怀念
因为这个声音一直在我身边……



"去调查看看？"琉库满怀期待地看着我，不过瓦卡马上就拒绝了她。

"3个月前就约好客人了，大家来见尤娜是多么地快乐。"

"那尤娜的快乐呢？一直等不会等回什么东西来的！瓦卡你怎么了？尤娜她是那么地努力，已经可以考虑自己的事了，为什么不能让她去？我来的时候就曾想过，大家都在需求新的幸福，而尤娜的时间却停滞不前！胖胖的瓦卡是什么都不知道的。"由于激动琉库的脸有些泛红，不过她的每一个字却像是一击重锤打我的心头。



一时间我有点无所适从，去与不去就像两个激烈战斗的猛兽，让我觉得透不过气来。

我是多么希望能再次旅行啊！但是……如果我突然就这样不见了，一定会让别人失望的……

我再次犹豫了。

大人就要有大人的样子！
想说的话不说，我是最讨厌的！
如果那样，什么也不会改变！

怎么每到这种时候我都会想起你说过的话呢，我的嘴角不禁露出了一丝微笑，也许你对我而言是影响我最大的人吧。

"我去！"与其不做遗憾，不如做了后悔，"虽然有点任性，但这是我的故事。"

"是吧，我就知道尤娜会这么想，我连礼物都带来了！首先你得换套衣服，改变一下形象，因为你太有名了。"

"不会是真的吧？等一下，我去叫露露。"

不过我与琉库并没有等瓦卡把露露叫来，而至今他都对此耿耿于怀。

永远的那基节
那是我的2分41秒以及有点发福的瓦卡
虽然是那么渺小，却是那么平和的幸福
然而
我再贪心一点，也没关系吧……
如果说过去是他的故事，那么从现在开始，我要创造的，就是我自己的故事。
所有的契机，都缘起于那一只奇妙的晶球。



·初阵·

因为我的名字太过响亮所以不得不选择另外一种"行动方式"，但是——看到琉库手里那套新装还是倒吸一口凉气。

"能不能不穿？"怀着最后一丝侥幸小心地问。

回答是否定的，真惨，不过换上新装后心情仿佛也跟着变化了似的，就索性选择了新的武器。

从现在起，我将不再属于过去和怀旧，不再属于那些不温不火的平淡日子。绯红的赛尔休斯掠过晴空，银色的海鸟在船头展开双翼。

晶球猎人"海鸥团"——这是我们新的名字，挑战



世界的名号！

我自己的，不可思议的冒险！

该死，没想到自己竟然这样失败，到手的晶球糊涂地被人抢走，自己的错误自己解决，最后还得穿上一身莫古利的行头，摇摇摆摆地出现在鲁卡街头发派气球。

哎，这真的是我吗？世界闻名的召唤士尤娜？

“YU、RI、PA，READY！MISSION START！”

耳机里传来琉库的声音，差点忍不住冲进演唱会了，一想到那个冒牌货正在用自己的名义招摇撞骗，简直让人怒火中烧。

可以想象现在自己难看的动作，正跑到一半的时候，一个瘦削的男人，突然用他异常凌厉的目光向我扫来。

难道被发现了！我抱着可爱的莫古利外套一动也不敢动，还好，雷达一样的眼神终于又扫向了别处，演唱会里似乎发生了骚乱，一转眼就看见冒牌货心急火燎地妄图逃跑，并且不忘记在逃跑路上为琉库和佩恩制造麻烦。

现在是我的SHOW TIME了！

扔掉笨重的装束，突然间拔出双枪，一个箭步冲上去，让摆脱了束缚的身体在空中优雅地划出一个圆弧，干净利落地将子弹倾泗在在攻击范围。

两个活宝一阵乱蹦后冒牌货终于登场了。

“真是麻烦的家伙呀。”

“把晶球还给我们！”

“不仅麻烦，而且吝啬！”

“还给我们！”

我走上来，气势逼人地加上一句。

她终于不甘心地扔出了换装晶球，变回了本来的样子，原来是一个打扮妖艳的女子，胸口的标志显示着她应该是和我们同样的晶球猎人。

“我会再拿回来的！”

当然不会给她第二次的机会，换装晶球让我化身为歌姬，在黑暗之舞的协助下很轻易地将几个家伙打得落荒而逃。就在这时不可思议的事情发生了，换装的我，竟然无论如何也无法停止舞蹈。

虽然有点紧张，有点害怕，但随着跳舞，不知什么时候我……连我自己也搞不清楚为什么会如此开心，一股不知是谁的快乐心情流遍全身。

“大概是，晶球里装着所映在里面的人的心情吧。”

飞空艇上的阿尔贝多族天才少年辛拉这样解释，而阿力基则一直嚷嚷着要看我的舞蹈，突然间警报响起来，正在闲逛的我们飞快集合了。

新的晶球地点被发现了，对于晶球猎人来说有各种不同的理由，而对我来说，只不过是一种思念，一种希望，一种对某个人的牵挂。

云峰嘉嘉泽图在晶球地图上闪烁着光芒，萦绕在圣山上1000年的云雾，在祈之子消失以后终于开始缓慢的流动，露出了它本来险峻的面目。

我们的猎物就在这里。

不小心往下看了几眼，一阵眩晕让我险些摔了下去，那三人组的活宝集团竟然又出现在和我们同样的地方，双方为争夺晶球展开了一场追逐战，好在我们行动敏捷，赶到山崖顶上的时候，刚好看见这一串活宝挂在空中摇晃。

守护晶球的大蜘蛛很快倒在我们眼前，走进石洞里，我那可爱的晶球就在支架上闪烁着迷离的光芒。

顺利到手啦！

拿回飞空艇后才叫人大失所望。“这就是贵重的晶球吗？”除了1000年前的扎那尔港多的残留影像，竟然没有一点我需要的讯息。这时警报突然响起，发现新的晶球地点，让我精神一振。

比塞多岛和扎那尔港多，两个都是我充满回忆的地方，最后首先选择了阔别一年的家乡。

有点紧张呢，熟悉的热带气息，熟悉的建筑，还有熟悉的人，远远地瓦卡迎了出来。

“真有精神呀。”

“晶球猎人……我已经听说啦，感觉有些变化吗？”

我笑了，听到这样的称赞，觉得心情非常舒畅，也许我真的变了。

“对了，我要做父亲了。”瓦卡的脸上完全洋溢着幸福。

“已经生了吗？”

“还没有，不过，完全没有真实感呀~”陶醉中的瓦卡抓抓头，“我应该用什么表情来面对孩子呢？”

不得已打断了他幸福的联想，问到关于晶球的事，瓦卡建议我们去和露露商议。

想到露露快要做母亲了，我怀着激动的心情朝熟悉的屋子奔去。问了一些孩子的事情后，话题转到了我为何成为晶球猎人上。

“我想听听理由。”露露说。

“因为这个。”

我小心地捧出琉库给我看过的那个包含着一切秘密的晶球，晶球里，熟悉的面容在挣扎呼喊着。

“很像……但又并不完全相似……”露露解释不出，“不过，请按照自己的意愿，展开双翼飞翔吧。”

我会的，现在的我，就象一只空中盘旋的海鸟，思念是我惟一的牵绊。

“对了，要记住自己的立场呀，不要使用那个大召唤士的名字。”

我笑了，只想要依靠自己的力量，实现自己的心愿。

肚子里的孩子动了一下，新的生命，迫切地想要见到这个新的世界。

第二天得知了关于洞窟的事情，想必我们的猎物就在那里。密码根本难不倒晶球猎人，在洞窟里我们见到了瓦卡。

“你们这是做什么？”他吓了一跳。

我冲着他灿烂一笑：“我们是晶球猎人呀！”

“晶球猎人——作战开始！”琉库骄傲地宣布。

洞窟里那只笨重的家伙根本不是我们的对手，将晶球拿下时感觉好象与梦想一点点接近了，可晶球里映照的却是一个完全陌生的海岸。

“不是查普说的……”

瓦卡也有些失望的样子，这时我才知道，原来瓦卡的弟弟告诉他曾经找到一个映有父母影像的晶球，这就是从未见过双亲的瓦卡寻找的理由。

“虽然不能见到他们的样子……但总是想着，一定是非常温柔的人吧。”

“真想去寻找那个影像的地方呢。”我说。

瓦卡嘉许地笑了，“加油啊，尤娜。”琉库则毫不客气地敲打着他日渐突出的肚子。

“你也加油吧！‘父亲大人’！”

下一个目标是扎那尔港多，又一个满是思念的地方。在那里有我们7个人重要的回忆，我没有对任何人说起过的回忆。

“啊……已经成为观光地了呀……”

被佩恩的话吓了一跳，走过去才发现往日阴冷沉郁的废墟如今已变成熙熙攘攘的旅游胜地，还没有回过神来，又在这里遇上了往日的召唤士伊萨鲁。从如今已成为导游的他那里，得知还有其他的晶球猎人会来这里猎取晶球。

顺着熟悉又陌生的道路，穿过观光的人潮，在越来越深的圣殿里想要寻找过去的气息，突然间我停了下来。

已经是最深处了，两年前……我们就这这里……舍弃了自己信仰的东西……

“谁？”

那个声音在黑暗里大笑着，“晶球猎人的诸位，如果想要得到宝物的话，就请说出密码吧。”

仔细地想了想，い、さ、る，不就是伊萨鲁的名字吗？

“伊——萨——鲁！”

琉库大声的说出来。

“答对啦！”

黑暗里走出的人果然是伊萨鲁，原来这也是他的“工作”之一。

“谢谢你来这里，尤娜。”他意味深长地看着我，最后望向天空，“扎那尔港多的废墟，永远等待着你们。”

“回去吗？”琉库没有耐心了。

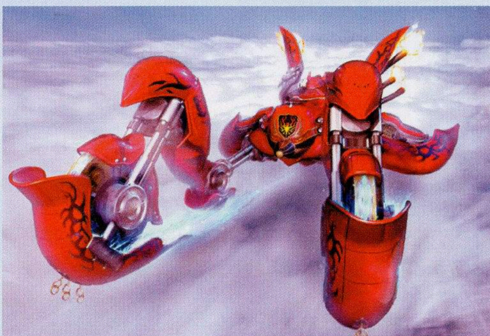
“这里有晶球的反映呀！”

佩恩的消息振奋了大家。

“晶球猎人，任务再开！”

好不容易打败地底的怪物，最后拣到的却是一只缺了大块的晶球，我们的任务，就这个样子结束了。

回到飞空艇的时候又调查到了新的地点，基力加



村庄。

葱郁的树木和新落成的木屋，安静宁和的气息，我想……这是哪里呢……

叫做基力加的港口吧。

在这里修造建筑的，是青年同盟吗？

青年同盟和新艾本党，在这里都增加了不少呢。

几乎已经认不出那个被辛摧残的村落了，突然见涌出的队伍把我们小小地吓了一跳。原来是准备参加幻光河表演的乐团，在那里也探听到关于新艾本党手里贵重晶球的消息。

“哇！”琉库忍不住兴奋得叫了起来。

我们欢天喜地地跑过去，结果却被一大群人挡在人潮的外面。

“全是晶球猎人吗……”我顿时紧张起来。

“不。”

“等等……那是……！”

层层叠叠的人潮后面，一位红衣的男子极其帅气地走了出来，一阵骚动，让看不到的琉库急得乱蹦乱跳。

“努吉。青年同盟的首领。”

我认出了他，在这个新世界里，他太有名了。

“诸位。”他淡淡地扫视了全场，“我们都知道，寺院里隐藏着记录历史真实的重要晶球。”

“我们向新艾本党要求公开这些晶球的内容，可是，为何他们却无视于这些寻找真实的声音！”

“我们不能容忍这样的事态！真实应该在我们手中！”

人群中一阵骚乱，他笑笑，“但是，也稍微收敛一下吧，他们可都是些不中用的老头子了。”

原来是这样啊，琉库失望得跳起来，“怎样？回去吗？”

“决定了！”我突然兴奋起来，“大家争夺的这个东西，我们要定了！”

不肯放弃的三个人，一起向树林深出跑去，这里又看到青年同盟与新艾本党的争执，本以为辛消失以后会又一个没有纷争的和平世界，但现在看来，似乎问题并不是那么简单。

好不容易终于赶上了新艾本党，眼看晶球近在眼前，那家伙却突然招出一架巨大的机械。

“嘿嘿，这就是为这个时候准备的呀。”他得意地笑着，“结束啦！”



事实上，结束的是那个笨重的大家伙。佩恩轻松地从倒在地上的新艾本党领导手里拿走了贵重的晶球。

“你们在做什么呀。”

曾经同为召唤士的多娜不解地看着现在的我。

“晶球猎人·海鸥团……”

三个人一起亮出漂亮的POSE！

“晶球猎人——海鸥团——参上！”

贵重的晶球被送去解析，我怀着难以抑制的思念静静地守候在旁边。

影像出现了，黑色的，沉重而巨大的机械，我熟悉的身影，一步步地走到它的面前。

“你能够……帮助琳吗……”

他轻轻地问。

影像中断了。

“我想，我们看到的是一种类似兵器的危险机械。”

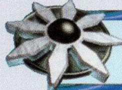
“是他吗？”琉库知道我的关切。

是你吗，真的是你吗？这样的相似，又让我感到陌生……我疑惑了……

琳？琳是谁？……

新艾本党的人找到我们要求归还贵重的晶球，似乎是研究历史的贵重材料，因为已经看过的，所以就打算好事了。

我真正在意的……是你啊……



·疑惑·

因为阿力基和琉库一直嚷嚷着要开音乐会，于是只好上去把那几位乐团的先生们硬塞进电梯运了下来，真是一个喧嚣的夜晚，我们蹦着唱着，只有当喧嚣落尽的时候，我才能一个人呆呆地坐在甲板上，情不自禁地想念某个身影。

“琳……琳是谁呢……”

“真是的……到底是谁呀！”

突然发现好多双眼睛居然一起盯着我，琉库走了过来。

“睡吧。”

那天夜里，我做了一个很可怕梦。黑色的梦里有一条长得看不到尽头的通道，我思念的人拉着我飞奔着，仿佛急切地想要逃离什么。

雪亮的灯光突然映照在我们身上，一排排的追兵终于涌入身前，他看着我，我看着他，用凄然的眼神无言地说过最后的告别，枪声响过，我倒在地上的怔证地看着他……

猛地睁开眼睛，原来已经天色大亮了，泪水的感受是真切的，恐怖的气息还弥漫在四周。赶到蘑菇岩将准备把晶球交给青年同盟，结果被那里盛大的欢迎仪式吓了一跳。

经过了这么长的时间，还是无法适应“大召唤士”称呼，所以在他即将叫出我那个“伟大”的名字前赶紧打断了说话。

“海鸥团！我们是晶球猎人——海鸥团！”

“我代表青年同盟感谢你们，让我们欢呼吧！”

四周又是一阵沸腾，琉库兴奋得不停招手。

“给你们一个忠告，那个机械的名字叫做维古那冈，有着压倒性破坏力的家伙，请千万不要接近它。”

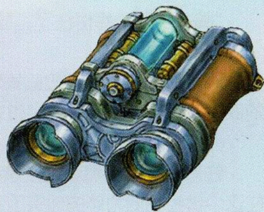
“不过，”他微微一笑，“我们青年同盟正试图阻止它，希望你能够站在我们的立场……”

“那个……那里映着的人是……”

“我也不知道啊。”努吉并不在意这个问题。

“这样啊……”

失望地低下头，新艾本党、青年同盟，维古那岗……其实我想要知道的，是你的讯息……



飞空艇上突然传来警报，原来是我们的晶球又被那以卢璞兰为首的三个活宝偷走了。真是随时都不忘给我们制造麻烦！为了从对手的“严防死守”中夺回自己的晶球，我们不得不想出了一套“潜入作战”的方案，并想尽办法找来了三套对手的女子战斗服。

末了，三个人得意洋洋地换装潜入卢璞兰的住地，没想到竟然和努吉竟然也在这里，更没想到的是，一向趾高气昂的卢璞兰竟然一副千娇百媚，让我们大跌眼镜。

原来……她收集晶球都是为了努吉。意外地发现了这一点。

接下来的艰苦任务是给那为女王样做按摩。

“真是个不错的人呢，”她满足地叹了口气，“真希望能够常常看到那个笑颜呢……我就是为了那个家伙……才选择做晶球猎人的……只要那个人能够喜欢，无论是哪里的晶球……”

说话最后变成了梦呓，我们就赶快撤离这个倒霉的地方潜入地底。一向粗鲁的琉库想要一脚踹开大门，结果却一个跟斗栽下去。

阿力基居然不是时候地大喊大叫起来。

“小声呀！”琉库完全没有意识到自己的声音好象更大，“我们正在秘密行动中呀！”

“你就是这样对待领导者的吗？”

那个声音还是不肯善罢干休，琉库只好摊摊手，这一阵吵吵闹闹终于引来了两个活宝，战胜他们以后，大家赶紧向放着晶球的地底冲去。尽头的房间里找到了晶球，但似乎并不是我们遗失的那一颗。

一翻波折后我们终于用剩下的碎片拼好了晶球。

我又看见它了，黑色巨大的机械……阴森森地压在屏幕上。仿佛等待着命运的契机。

卢璞兰终于放弃了与我们为敌，我想，也许是我们共同感知到某种危机。

“贝贝鲁。”她肯定地说，“这个影像的拍摄地点就在贝贝鲁的地下。”

我吃了一惊，难道艾本教……隐藏着远远超出我们想象的秘密？

“艾本教的家伙……也许掌握着太古的兵器！这样的东西被使用的话，会对斯彼拉产生极大影响的！”

“机械又怎样？”琉库还是满不在乎的样子，“把它分解破坏不就结了！”

嘲笑了琉库的天真，卢璞兰傲慢地转身离去。

“好吧，我们就是同伴了”她回头看着我，“我先走一步，在贝贝鲁的等你吧。”

到达那里才知道新艾本党的人们果然决意为敌了，但我仍然毫不犹豫地向地底奔去，为了见证太古的兵器，也为了一些飘渺的希望。我究竟是从何时开始改变的呢，不太清楚了。

也许，这一切都缘起于那只奇妙的晶球吧。

不管机械还是魔物，乃至新艾本党的议长，这些都不能成为阻止我的力量，在地底深处豁然出现大厅间，似曾相识的感觉突然弥漫上来。

“啊！”琉库突然大叫起来，“这不就是……那只晶球上映照的地方吗？”

黑色的四壁，黑色的舞动的机械，黑色的空间里因为仿佛有了他的气息而让我觉得不再可怕。在为希望挣扎的心情驱使下，我小心翼翼地前行着，前面等待着我的……是什么呢？

巨兽的双眼突然将黑暗撕开了一道口子，那个突如其来的强壮身躯竟然让我在一时间无法回过神来！

"骗人！"琉库愣住了，"这、这是……"

"召唤兽？"

是的，它回来了，巴哈姆特在黑暗里展开了硕大的双翼，突然间凶悍地扑了过来。

"住手呀！"

往昔的回忆突然流过，禁不住伸出双手，想要拦住这个曾经相依为伴的忠实朋友。

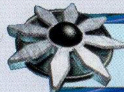
可是它已经不认得我了，它的眼睛里只有渴望战斗的凶狠，佩恩拉住了我，一场战斗让它再次化为飞舞的幻光虫。

"为什么……为什么会这样……"我再也支持不住地跪倒在地上，"无论怎样……我想要见到你的……"

"真的在这里吗？"佩恩也疑惑了。

巨大的空洞显示着亘古的兵器已经被人带走，永远的那基节……总觉得，它正在我的脚下崩塌……

是谁偷走了它呢……亘古的黑色死神……



·异界·

回到飞空艇得知世界各地的寺院出现魔物的消息。退魔？这可不是晶球猎人的工作啊，琉库为这个问题突然伤起脑筋来。

"就叫退魔团怎么样？"我情不自禁地握住双拳，"用自己的力量帮助人们，感觉非常好呀！"

"那么决定了！"琉库高兴地跳起来，"晶球猎人休业——现在我们是——退魔团！"

我们一起高高地举手赞成，这样的事情，是过去的我无论如何也做不出来的。

这个时候又得知了新的情报，青年同盟的领导者努吉与新艾本党的议长同时失踪，这样的消息多少让我感到意外。

这个世界，也许正发生着许多我们并不了解的事情。

既然改名叫做了退魔团，那么就应该做一些实际而有意义的事情。我们首先赶到了比塞多岛，我急切地想要守护自幼成长的地方。

从露露那里得知瓦卡已经赶去了寺院，正要赶去的时候发现辛拉正在地上专注地摆弄着什么。

"在做什么呢？"我好奇地问。

"通信晶球，安装好以后就可以很方便地收信拉。"

"通信晶球？"

"不过还在实验中。"

我感到新鲜，就走过去对它挥挥手，突然听到阿力基大叫一声，"我看到尤娜了！"

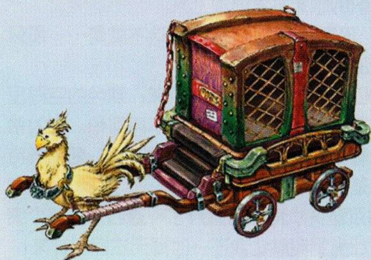
"通过这个晶球向飞空艇传送影像的。"辛拉解释。

这样啊，忍不住又挥挥手，于是阿力基又是一阵大叫。

"真是蠢！"辛拉晕了过去。

这时琉库突然跑了过来，远远地看到瓦卡正和一位青年同盟的家伙起争论着什么，原来那位大叔竟然想出了放火烧掉寺院来阻止魔物跑出的办法，瓦卡试图争辩，他竟然摆出一副"你还有其他办法吗？"的不屑样子。

"如果放任这样的话，你自己的家族也会被袭击的！"他傲慢地说道。



"魔物……我会去对付的！"瓦卡不再争论，走进寺院，我便跟了进去。远远地那位大叔还在自言自语什么放火烧掉最好了。

不想和这样的家伙多说一句话，我想要默默地走进这个熟悉得不能再熟悉的地方。

"想要帮助他吗？我可不会等太多时间哦。"

"就这样烧了吗？"我感到可笑。

"那是为了村民的安全。"

不想再理睬这张丑恶的嘴脸，我赶紧追上瓦卡，却发现他正倒在靠墙的地方。长久的平和已经使他不再适合这样的战斗了，我们安顿他留在外面，三个人朝最深处走去。

其实，我早有这样的预感了，而随即出现的它，只不过仿佛是为了证实我这种预感似的。

瓦尔弗雷。曾经让我觉得有些可怕，又有些不可思议感觉的瓦尔弗雷，现在只有与巴哈姆特相同的凶狠。

战斗很快结束了，只是没有胜利的喜悦。

瓦尔弗雷，我最初的朋友……我在这里长大，在这里成为召唤士……

在这里，与你初会。

这些东西，我一点点也不会忘记。

去古阿多的住地时发现卢璞兰也一副低落的样子，因为努吉的失踪吧，用了很多办法都无法开解，正要离开的时候，乌萨却突然提到关于拍摄与贝贝鲁地下的晶球的事情。

我的心又提了起来。

在影像里，我看到失踪的努吉一个人朝着洞窟走去。突然间，一阵迷离的光芒吸引了我。

"这是什么呢？"我好奇地拿起那个新的晶球，"是你们拍摄的吗？"

"不，只是在贝贝鲁捡到的。"

又是贝贝鲁！心中突然升起一丝飘渺的希望，在放映机上，模糊的图象突然绷紧了我的神经。

因为那个似曾相似的人！那个让我几乎要当作泰达的人，再一次出现的画面上！

不知道从何处而来的预感，总让我一次次地觉察到他们间千丝万缕的联系。他在黑暗的牢狱里挣扎着，就象思念在我的心中挣扎。

"不降伏扎那尔港多的话，战争是不会结束的。"有个声音在说。

"不是的！"他大叫起来，"那边的攻击会很快终止的！"

人们只是冷笑。

"你们……一定会被自己的机械毁灭的……"

他转过了身，最后失落地坐到了地上。

我看不明白，但却迫切地想要从中解读出关于那个人的讯息，突然间梅臣出现在房间里。

"里面的那个人……很像他。"

"并不是……本人吧。"我小心地问。

"当然了，因为这是1000年前的晶球啊。"

那么我所看到的，都是1000年前发生的故事了？

"尤娜，你知道这样一个传闻吗？"梅臣突然看着我，"关于跟随大召唤士尤娜前往扎那尔港多的守护者的传闻——鲁卡水球大会上引人注目的那位选手。"

"在我几次与他的交谈中……感到他并不是斯彼拉的人。但是……他和晶球里的人非常相似……"

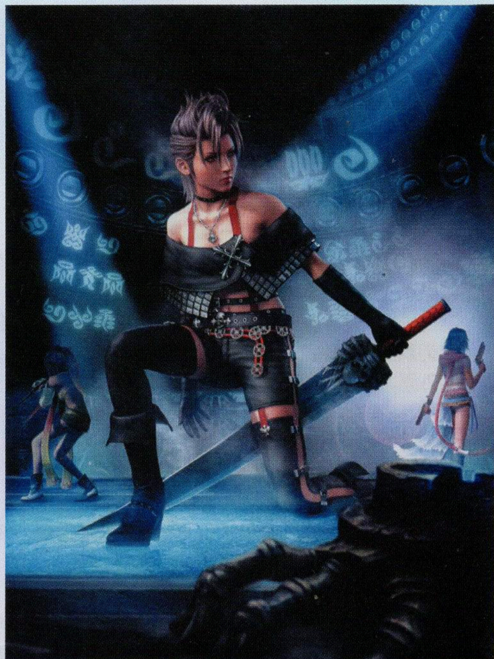
"你是说……"

"只有见过本人才能知道啊。"

"已经不存在了……"我低下头，"祈之子说过'我们的梦已经结束了'。"

"祈之子的梦……"他突然意味深长地看着我，"已经消失的人，就一定不能再见吗……"

又是希望。沉沉的希望让我不敢松手，害怕一不



小心跌碎了它，就再也无法拾起。

随后得知更不可思议的消息——连玛基派的领导人吉普鲁也一起失踪了。三大领导者一起失踪？这个世界究竟怎么了？

在基力加寺院，在乔泽寺院，从黑暗深渊回来的召唤兽全都疯了。伊夫里特咆哮着，象一头发狂的野兽；伊克西翁牵引着雷光，在石壁间劈出一道道闪电，无法理解信赖的同伴们为什么变成了这样，还没有来得及从自己的宿命里解脱，又迅速沦为另一场预谋的牺牲者。为什么又要由我亲手再次将它们送入异界？

非常……非常深邃的洞窟，还有从洞窟里飘出的无数幻光虫，我呆呆地看着它们，看着黑暗的深处，仿佛想要透过它看到背后莫测的故事……

"小心呀！"

听到这个喊声的时候，雷电已经猝不及防地砸了下来，从那个洞窟落下的时候，到琉库和佩恩呼喊的声音仿佛是远远的幻觉。

白色，纯白色的世界里有个更近的声音。

"你……听到我了吗？"

"这里……是什么地方？"

我疑惑了……

"来这里。"

我终于在花海里睁开了眼睛，在这个暗淡世界里，头顶既不是天空，脚下也不是大地，从四周奔流的瀑布不知道落向何处，只有花，一整片一整片同样暗淡的花在凄美地绽放着。

明明是美丽的景色，为什么……觉得这样寂寞呢？

幻光虫在我的眼前飞过了，只有它们无处不在，仿佛要见证这个世界的变化，我的眼睛跟随着它，不可思议的气息一下子涌了上来。

这、这是什么？

远远地，凄迷的雾气里有人影走了过来，既害怕，又觉得期待，不知道这究竟是怎样的心情。他终于走近了，晶球里映照的那个人，带着既陌生又熟悉的神情望着我。

"我们……终于见面了。"

"真的……是你吗？"

"是我，修因。"

修因？修因是谁呢……为什么……会有这样熟悉的心情……？

"我一直在等你呀……琳。"

我转过头，"不，我不是琳。"

"琳，虽然我们都消失了，但只有我觉醒过来，"他慢慢地走过来，"一直……我一个人一直在找你……琳。在我们消失的时间里，斯彼拉根本一点都没有变化，每天都为着一些无聊的事情争得死去活来……"

"就算是再过1000年，也不会有任何改变的，还是这么丑陋。"

"所以，我决定让它变得干净一点……"他突然抬起头，"不管是这个肮脏的世界，还是不能够保护你的我，我会用维古那风将它毁灭得片甲不留。"

"让我们一起消失吧，琳，请给我力量。"

不……怎么会是这样呢，我想要反驳他，突然间不知道谁的心情再次将我笼罩……

进来了……谁的心情呢……

他抱住了我，深情地看着我，不，那并不是我，他只是透过我的身体，深情地看望着一个遥远的影子。

"琳……"

琳是谁……是这个凄美心境的主人吗……

我突然清醒过来，而那个"修因"，也渐渐化成另一个人——失踪的新艾本党领导人，巴拉拉依。

"马上就要终结了！"他突然大喊了一声，不顾我的惊愕，头也不回地朝了那个扭曲的空间走去。

努吉、巴拉拉依，竟然全都走了出来，失踪的三个首领，竟然全都在异界出现了？

"把这个交给佩恩。"努吉突然塞过来一只晶球，"我只找到这个了。"

"还有我的。"另一只手上，是吉普鲁的晶球。

"这是……"

"遗书。"

"不多说了，总之交给佩恩吧。"

两个人头也不回地走掉了，剩下我不知所措地拿着晶球，不知道是否该追上去。

究竟发生了什么……我一点也不明白……疑问不停地浮出心间，我一个人沉溺在黑暗里，无边无际的黑暗。我手足无措地叫喊着，却没有人理睬！没有人听见！没有人在意……

只有我一个人吗……我沮丧地蹲了下来。遥远的黑暗里，却突然响起了哨音的清响。

在哪里？这个声音猛然唤起了我的记忆。等等我吧！那个曾经在心中反复了千万遍的声音，反复了千万遍的身影，终于在在遥远的黑暗中露出了一角。

是你吗？我拼命地追了上去，可是它始终那么遥远，我抬头看着它，看着那个影子最后消失在一片白色的光芒中，我知道我追不上了……

"尤娜！回答！尤娜！回答！"

我疲倦地爬起来，原来，这是在贝贝鲁的地下……

"知道了，我回来了……"

强打起精神，因为……我还要继续追寻下去！

"琳？是斯彼拉有名的歌姬呀。"

听了我的描述后，辛拉惊讶地说道。

"那个……"

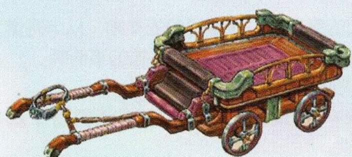
"已经是1000年前的人了。"

一点也不觉得意外，原来这一切，果然是有着密切关系的。

"明白拉！叫做修因的家伙，称呼尤娜为'琳'！"

"因为尤娜的换装晶球。"佩恩解释。

"和那个叫修因的家伙见面……感觉怎样呢？"



看这琉库天真的样子，顿时不知道怎么解释才好。

在甲板上将晶球交给了佩恩。

"这个，保管的东西。"

"他们说了什么吗？"她出神地看着天空，然后自语起来，"我们，以前是同伴的。"

我吃了一惊，这是佩恩从未说出的过去的故事。

"我们都是赤木的候补生，我是三人组的记录员。"

"所谓赤木，就是两年前艾本寺院训练的精锐讨伐队，合格者将被派遣到各地指挥作战。"

"但是全部死去了，因为训练中的事故。我们也遇到了……"

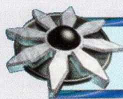
我恍然大悟了："后来就做了晶球猎人吗？"

"然后就乘着这个，四处飞翔，和他们一起在这样的和风下微笑。"

这些事情，果然是有着密切的联系。

但这些联系……并没有你……

我会一直继续我的晶球猎人，直到遇见你为止。



·心声·

失去领导者的斯彼拉大地一片混乱，在辛拉的通信晶球里，青年同盟、新艾本党、玛基那派，我们看到世界各地的人们争吵不休。这样的情形让我突然想起了1000年前，那场将辛召唤而来的浩大纷争。

"三大领导者都消失了……"辛拉看着大家，"维古那风也失踪了，也许正在修因手中。"

"那我们要怎么办呢？"

"在异界时，努吉对我说'这个世界就拜托你了'。"

"当然是打倒维古那风！拯救斯彼拉的人民呀！"

"我在想……有没有不通过战争的手段……"

"比如说？"

"把失去领导者的斯彼拉大地上的人民团结起来……举行一场演唱会怎么样？"

琉库立刻兴奋地跳起来，看到大家赞同的目光，我也非常高兴。

因为除了战斗以后，我更希望自己能用其他的方式做点什么。

我这是，为了寻找你而进行的旅行
虽然现在的这些，仿佛与你都没有关系
即使是这样，我仍然会继续下去
我想要确定这之间的联系
即使没有你……

在幻光河我们找到了托布利，他听说了我即将举行演唱会后兴奋极了，不仅答应帮忙，还叫了大批的海佩罗族来做广告，真是让我们又惊奇又高兴。

"在雷平原举行大会吧。"他提议。

有点紧张呢，就和琉库在飞空艇上努力地排练起来，琉库兴奋的样子也让我的期待越来越高。

"准备唱什么呢？"

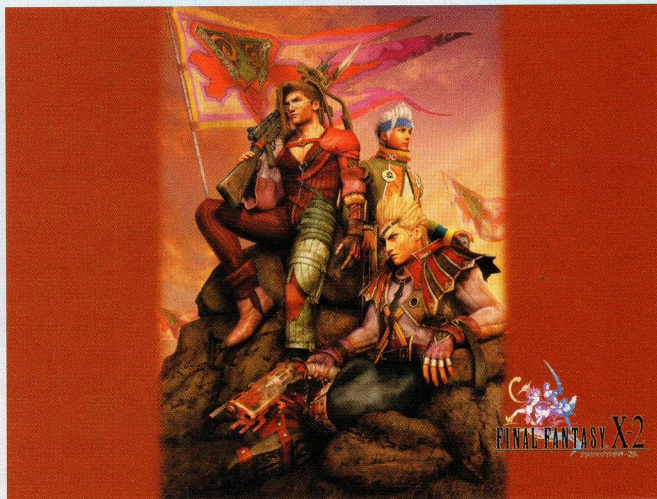
我轻轻哼了起来。

"尤娜作的吗？"琉库好奇地问。

"嗯……说是自己作的，倒不如说是谁的心情流溢出来。"

"琳吗？"

我点点头，"我想……是的。虽然不知道是怎样的人，但是，也能感受到她的一些想法。"



"根据琳回忆的碎片而作的歌，这样的感……"

"琉库好象诗人呢。"

听了这话，黄毛丫头又得意地跳了起来。

终于完成了雷平原的魔物清扫工作，飞空艇也降落下来，透过辛拉的通信晶球，看到聚集的人群还在喋喋不休地争吵着。

竟然有这么多的人赶来，让我有点紧张呢。

"YU、RU、PA —— READY ——"

我们把手压在一起，相互鼓励着，象我们每次任务前一样，"GO！"

夜幕降临了，偶然闪过的雷光下绯红的赛尔休斯静静栖息在平原的中央，在白色的强光下勾勒出美丽的明暗交界。

我的演唱会就要开始了。

站在甲板上远远地看着热切期待的人们，许久未曾的有的感觉了，周围的纷乱的争吵静了下来，只有我的声音回荡在辽阔的大地上。

"1000年前大地上并没有辛。而是从斯彼拉两大种族的纷争，从这个过去的错误中，诞生了辛。"

说这些话的时候，回忆总是潮水一样涌来，我无法忘却的回忆。

"但是，我们不应该忘记了斯彼拉悲伤的过去，虽然辛已经消失2年了，可是，这个世界的仍然在踌躇不前。"

"可是光辉并没有消失，是吗？大家。"

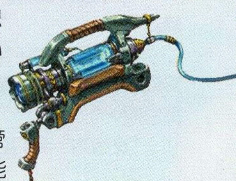
"很多很多人，每个人都有自己的想法，并时常引起纷争，尽管如此，我们仍然在一起的，我相信！"

"就算有过分歧，但是，我们的思想是紧密相连的！"

"这个，这首歌……"

我不再说话了，音乐已经缓缓响起，这是比语言更能够表达心声的东西，比语言更能够传达情感的东西，我想每一个人都能够感受到，理解到，并为之感动。

雷电交加下不可思议的事情发生了，熟悉的感觉慢慢从心中浮出，另一个人的心情，悲伤的，沉重的，包含着某种期许的……巨大的影像浮现在天幕上，迷惑了，现在唱歌的人是谁呢？是我吗？是她吗？或者是我们两个人心情的重合呢？想念一个人的心情，牵挂的心情……泪水无法控制地落下来，她的泪水？我的泪水？



原来对一个人的思念，不管经历了多长时间，多少事情，也能够轻易瓦解以为已经建立起来的坚强。

你的话
是那梦中的温柔吗？
隐藏所有的谎言，
真是狡猾啊！

冷冷背对即将旅行的你问着，
要一个人战斗吗？
真是狡猾啊！

“我会回来的！”
透过你的声音，
我感到你在强装坚强，
如果能让时间倒退，
大声呼喊就好了。
哭喊着叫你别走！
现在我能做任何事！

说不尽的千言万语，
送给远方的你，
让他们在你的脊背上化为双翼！

说不尽的千言万语，
靠近你，
紧抱你满是创伤的背脊！

梦的延续，
是思念你，
你装作忘记那天的事，
真是狡猾啊！

“我会写信的。”
你转过脸去所说的话语，
我感到你在强装坚强，
如果能让时间倒退，
我生气就好了，
丧气地说我不会等你！
现在我能做任何事！

能听到吗？
那千言万语，
送给看不见的远方的你，
让他们在你的脊背上化为双翼！

能听到吗？
那千言万语，
紧抱疲惫的你满是创伤的背脊！

说不尽的千言万语！

曲终了，天边的第一线曙光投射在寂静的平原上，没有一个人说话，可是悲伤，止不住的悲伤还是潮水一样涌来。

琳……你在悲伤着什么……

“尤娜。”

“没、没什么的。”我慌乱地擦去眼泪，想要藏起心情。

“这是晶球中所包含的意识投射到屏幕上产生的灵异现象。”辛拉这样解释，“但是，怎么会有这样的事情发生呢？”

“是因为”我们还是孩子吧”。”琉库猜想。

因为我们还是“孩子”，所以无法理解这种情感？

“是琳。”

“从她的回忆里创造的歌，在演唱的时候，她的心情也会不由自主地流露而出……”

“映的是……琳和修因吗？……”

我点点头，梅臣却突然出现在眼前。

“真美的歌呢，观众都完全陶醉了呢。”

“大家的想法……有一些沟通了吧。”

“长久的纷争，都是悲伤和愚昧的事情。”他最后看着我，“开始的时候并没有什么，后来却哭了起来……是从映出琳的时候开始的吧？”

“你知道琳？”我真正地吃了一惊。

“是的，说起来……”

“请告诉我！”

我急切地想知道关于这个人的一切，关于琳，关于修因……

他慢慢地追溯着往事：“叫做琳的人，是1000年前扎那尔港多有名的歌姬呀。”

“如果是在和平的时代，只会做为歌手平静地终其一生的。”

“但是时代，和她的能力都不能容许这样的事情……”

“因为琳同时还是一位召唤士。”

我仿佛已经明白这个悲伤故事的由来的，因为我也是召唤士，并且也准备为斯彼拉而舍弃一切。

“那场战争开始后，召唤士不断地被派向了战场，因为扎那尔港多处于劣势，所以琳很明白不能活着返回。”

“因此，琳已经下定了为守护扎那尔港多而战的觉悟。”

仿佛是叹息这后面的故事，梅臣的声音也低了下去，“无论用怎样的手段也不能让琳死去，有一个人这样想着，这就是爱恋着琳的年轻人……”

“修因吗？”

“他为了救助心爱的人，而夺取敌人的兵器。”

“可是被敌人发现了？”

“是……很痛苦地……刚才的影像，不就是那时的光景吗。”

我想我明白的……这种失去重要的人的，刻骨铭心的感受！原来我那个离奇而恐怖的梦境，就是琳回忆的投影！

梅臣悄悄的地离去了。

“修因是琳的恋人……”佩恩还沉浸在联想中。

“为了守护恋人……从敌人的手中夺取兵器……”

“是维古那冈。”

琉库不再像平常一样蹦蹦跳跳了，只是突然间拉住我，“为了不让自己重要的人死去的心情……我明白！两年前像这一样，为了找出帮助尤娜的方法，也有必死的觉悟。”

“那时我很开心。”

“只要将想说的话传达给想要传达的人，这样就够了……”

“琳也是这样。”

“即使是面对悲伤的结果，也要笑着说出‘谢谢你’。”

原来，这就是一切的关键。

但事情不是这样，琳的想法——她最初想要传达的人，却没能传达给他。

辛拉设置在空洞里的通信晶球几乎全然失去了联系，那里到底是怎样的地方呢？

模糊的影像里，突然出现了努吉，巴拉拉依、吉普鲁——三大组织的领导者？他们果然在那里，追寻秘密的并不只有我们。

吉普鲁发现了通讯晶球。

“这是谁做的呢？”他略带惊讶地仰望着它，“真是个天才呀！”



更吃惊的是我们，满世界的人们正在为寻找他们乱成一团，这三个人正好整以暇地准备做什么呢？

“听不到……好象故障了呀……”他有点遗憾地看着它。

我们的声音无法传达过去！

虽然不清楚他们到底准备做什么，但这个样子，让人感觉到他们已经有了某种觉悟。

“想和修因见面。”我考虑清楚了，“我想将琳的想法传达给他，一定会明白的。”

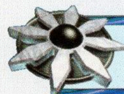
“维古那冈所在的地方是异界的深处，进入的方法只有通过洞穴。”

这下已经很明白了，比塞多、乔泽、贝贝鲁，世界各地的寺院都有着同样神秘的洞穴！

去哪里好呢？

重要的是，在之前我有必须做的事情，必须完成的回忆。

卸下一切负担，才能让我更勇敢地面对命运！



·1000的重逢·

在鲁卡街外，在码头，在水球馆前，在每一个曾经和你一起的地方默默感受往日的气息，仿佛是做梦一样，跟随着神奇的莫古利追逐往日的回忆，不可思议。

在斯彼拉的大地上，有许许多多这样满是温馨的地方。

旅途的回忆，还有你的回忆。

神奇的莫古利消失在船头，我却还呆呆地沉浸在回忆的甜美里。

如果是梦的话，那也是让人心跳不已的梦啊！

每个人都怀抱着心跳不已的秘密，琉库也是，佩恩也是，我想，这样并不坏吧。

还有一件重要的事情，在比塞多岛。

远远地，那个人飞快地跑了过来——

“是男孩呀！看见了吗？”

露露果然已经生产了！

在寺院里见到了怀抱着小瓦卡的露露，好可爱的孩子，让人忍不住想要伸去手去逗弄。

“怎样？很可爱吧？像我吗？”

“名字呢？”

“这家伙正在为此烦恼呢。”

“那就快取呀！”我催促。

“那可是作父亲第一步呀，要好好准备才行。”

“那你要永远准备下去吗？”

“啊……”他好象没有信心的样子，“到准备完为止吧。”

真是平和的幸福呢，看着他们的幸福，从中感觉到自己的努力的价值，这也是同样幸福的事情啊。

是出发的时候了！

海鸥团——不，现在的“疾风怒涛的海鸥团”，就

要开始最后的任务了！

寺院的洞穴很深，惟一的光亮就是成群飞舞的幻光虫，凄美，神秘。

跳下去之后才发现这是很深很深的空间，没有天空，没有大地，只有岩石孤寂地漂浮着，我们的旅伴是无止境的魔物。

终于，她出现了，阴冷的光辉显示着她已经不再是我忠实的同伴。

请静静地安息吧，希瓦、异界三姐妹，还有阿尼玛。因为感受到怨念而再次浮出的祈之子，却因为挂念着世界的安危而被怨念控制。

你们已经累了，终于终结了1000年迷梦的祈之子，并不希望再次被打扰。

如果修因是影子的话，那么琳就是照亮黑暗的阳光。

所以，请你们静静地安睡吧。

我终于又回那里了，异界的深渊，寂寞之花盛开的地方。忘川之水仍然不知道落在何处，可是努吉三人走过的洞口还留在空间里。而为了追寻努吉的身影，卢璞兰也出现在异界的花海里。

为了等待重要的人而不肯回去，这又是一个让人头疼的家伙呀！

我终于还是找到他们了！

努吉、巴拉拉依，吉普鲁，充满分歧的三个人，却因为维古那冈的秘密而走到一起了，。

吉普鲁将努吉的晶球交给了佩恩。

“以后再看吧。”

“等等。”

我突然叫住佩恩，“现在就看吧！”

“心有挂念的话，这样是无法全心战斗的！”

努吉是船长，佩恩是操纵士，巴拉拉依是航法士，然后是机关士吉普鲁…

“那时候的我……到哪里去了呢？”佩恩出神地看这手中的晶球。

“沉睡在佩恩心中了啊！”

“起来啦，起来啦！要出发了哦！”琉库大叫着。

“赶快迎接船长与航法士吧！”

我们最后的旅程，已经不能回头了。

“可是，维古那冈和巴拉拉依已经在修因的控制之下。”努吉告诉我们事实，“但是，我已经有一个上策了。”

“修因是利用别人的身体而行动的，所以他才会袭击巴拉拉依。”



我已经明白了，因为分歧和怨恨，修因选择了他们，更选择了巴拉拉依。因为修因是影子，影子是操作任何东西的。

“如果巴拉拉依死去的话，它又会回到我的身体。”

“让我和修因一起消失吧！”

竟然是这样……如同两年前我所面对的情景……

“你是船长……”佩恩突然走上来，

“正因为是船长……”

“你不能理解……”

我用坚定的神情告诉他作战到此为止了，两年前，两年前我也是这样亲手将自己的信赖的同伴一只只地击倒的……这种悲伤，这种无奈，无论如何也不能再次感受了！

拯救斯彼拉的方法，我想不该只有这样啊！

“你明白自己的重要的同伴在眼前失去的感觉吗？不能再这样了……无论无何也不能再发生这样的事情了！”

“我决定理解、忍耐、觉悟！然后最终接受！一直想着不能逃避，无法装着没看见……”

“大家都赞扬着我，真是努力呀，太了不起了，干得好……是啊，无数的笑脸，我也一直微笑着。”

“但是，已经不能够回来了，应该在的人不在了，能够一起欢笑的人不在了。”

“没办法。”

“什么事都没办法，就像诅咒一般，一次一次地重复，但是……这样完全没有用，无论怎样叫喊，最后只剩下后悔……！”

“谁会死，会消失，这种一开始就决定了的战斗我非常讨厌！”

“所以，努吉先生的心意我已经非常明白了，”

“那么，你有什么办法吗？”

“光？”

“它就是我们手里，就在前方！”

“不管怎样厉害，维古那冈也只是机械吧。”我转向琉库，“就一定能够破坏吧！”

“大概是……”

“维古那冈是绝对有破坏可能的。你说这是为什么呢？”吉普鲁微笑着，看着我们。

“因为机械也是被人制造出来的呀！”琉库雀跃起来。

“所以——”我突然举起手来，“我们一起来破坏它吧！”

所有的结似乎已经解开，因为这世界上，根本就没有真正无坚不摧的利器！

“那么修因呢？”

“爱，用心中的爱！”

“究极的幻想。”努吉淡淡地回答。

“这是最好的了！”

“我们，是为了向修因传达琳的想法而来到这里的！”

是的，这种同样的心情，让琳在我心中变得越来越熟识，我不再恐惧修因，不再害怕这样跨越1000年的接触。

我现在想要做的全部，就是将这个同样的心情传送给同样命运的人。当一切灾难都已过去的时候，安宁和幸福会因为感恩的心情而提前到来。

维古那冈，从漆黑的天幕上飞射而下。

对我而言这不过已经是过去的遗物，那么，就让它深埋在黑暗里吧。

如同发了狂的野兽一般，维古那冈愤怒地反击着，沉重而悲愤，这只被困锁在地下1000年的巨兽，仿佛有着与修因心意相同的感受。

在1000年被枪杀的梦境中挣扎的修因，在1000年地底下深埋的困兽，渴望着毁灭世界，毁灭自我，这是怎样一种疲倦啊，它们都做了太久太久的噩梦，是安睡的时候了！

让我来结束一切吧！只要和大家一起战斗，一切都没有关系！

我终于见到他了，修因，我想要他再一次透过我的身影，看见琳。

“结束了。”

“1000年前没能传达的心声，我想传达给你。”



“谢谢。”

“请和我一起，微笑着走到最后吧！”

“可是，我没能够拯救你……”他迟疑着。

“这样已经很好了，已经……不想要一个人悲伤下去了。”

“睡吧。”

“两个人……一起消失也好吧……”

他望着我，期望的神情渐渐隐没，怀疑和怨恨开始浮出。

“不……”

“等等啊！”

他突然满含着怨恨，像一只觉察到陷阱的野兽。“你不是琳！”

仿佛是受到了莫大的伤害，修因实体化了，让我感受到从他心中迸发而出的悲愤，延续了1000的噩梦和挣扎，为了自己所爱之人的最后的力量，真正地让我感到了震撼。

无论是怎样的悲剧，都该有结束的一刻，因为我们都已经被它伤害着太久了，无论是修因，还是我，无论是这里的人民还是大地本身。

“修因。”

“你们……能够明白什么呢……”

他绝望地低下头，正当我不知所措的时候，熟悉的感觉自心中升起。

琳还是来了！在这个最需要的时候，终于赶到了自己心爱之人的身边。

“琳？”

“别过来！”仿佛害怕再一次受到伤害，所以要拼命拒绝幸福的陷阱，可是琳还是捉住了他的手。

“琳……”

“是我呀。”

“啊……”

“这1000年我都在找你，我好想你呀！”

“已经足够了，你的心情，都永远在我心中。”

“我已经回来了……”

“这样吗……”

“从遥远的1000年赶回了。”

“睡吧，修因。”

“永远和我一起。”

在1000年的噩梦里没有哭泣的修因，在毁灭世界的意愿破灭时没有哭泣的修因，在琳的怀里，哭泣得像个天真的孩子。

悲伤、怨恨、遗憾，当一切灾难都已过去的时候，安宁与幸福必定会因为感恩的心情而提前到来。

“新的歌，给你听好吧。”

怀抱着被命运阻隔千年的恋人，琳回头看着我，充满感激的眼睛里说着三个字。

“谢谢你！”

幸福的心情洋溢在我的心间，1000年的心愿，终



于在我的帮助下达成了。

可是我的心愿，我的幸福有在哪里呢？

深渊的花海还在凄美的绽放，我想要追逐的身影，你又在哪里呢？

迷蒙的雾气里突然传出哨音的清响。

是你吗？

紫色衣衫的祈之子等候着我。

“你还有什么心愿吗？”

“你还想要……见到他吗？”

我的心突然狂跳起来，所有的旅程，所有的一切，都是为了这一个最单纯的目的啊！

“是……他？”

小心地问着，害怕吓走了希望。

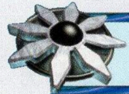
“想要和他一起走下去吗？”

我还能够……与他再会吗？

“不能和你约定……但是，我们会尽力一试的！”

神啊，如果这真的又是一个美丽的梦境，那么就请不要让我醒来！

一切真的结束了，除了我的故事！



·终焉·

斯彼拉恢复了团结和宁和，水球馆里，三个组织的首脑终于又走到了一起。

斯彼拉就是一条巨大的船，不管是青年同盟，新艾本党、玛基那派还是我们，都乘坐在这艘巨大的航船上。

“四处漂流的不安，使得人们都登上不同的船，这也是大事所趋，更是我的无奈”

“我们都没想到，我们这些曾经是同伴的人还能再在一起。”

“由于船上乘客越来越多，力量也越来越大”

“由于……在力量的使用方面出现了错误，船与船之间也开始不断的争端”

“对不起！”

“希望各位不要忘了，从今天起——”

“我会把一生的精力都放在一艘更大的船上，一条名叫斯彼拉的船上！”

“先不管是谁先确定这条船的航线的，但是有一点我可以保证——”

“不管在哪里，不论在何时，只要我活着，那基节就不会结束！”

这样的情景，已经能够让人安心了，那么，就让我回到我已经回到属于我的地方把！也许，我最重要的人正等待着我的回来，我盼望着所以的故事都能有一个美丽的结局，包括我自己！

让天空永远这么晴朗吧！只要有希望存在，世界就永远不会走向黑暗！

赛尔休斯，我们的飞空艇，绯红的精灵掠过长空，划过大海，载着我们永远不曾改变的梦想。

“你还会留下吗？继续一起探险吧！”

“从今天起，每次的任务都要有我哟！”

我勇敢地跳上甲板，仿佛要让疾风吹散自己全部曾经抑郁的心情。

“再高一点！”

“了——解！”

“再快一点！”

“了——解！”

“声音再大一点！”

“了——解！”

我已经彻底改变了，在不知不觉间！

就这样，我们的旅程结束了……

一路上有欢笑，有眼泪，有喜有怒，一切都没有改变

远远地，比赛多岛就在眼前，满山的青葱，全是回忆的身影。

那一天，那个时刻，我无数个波澜不惊日子中的某一天，你来到我的身边，惊醒了我的希望。

如果听到了我的呼唤，

就再来一次好么！

擦着海浪，我们的飞空艇猛然滑落，失望与希望交织的一刹那间我已经看到了那个漫步在海滩的清晰的身影，曾经在心中呼唤了千万次的名字，我一跃而下，海风在我耳边呼啸，海浪在我身边翻涌，但我什么也看不到，什么也听不到，当我扑向那个人的怀抱，紧紧地拥抱着他不会消失的身体时，已经不知道用怎么的语言的表达欣喜……

惊喜、疑惑、和一丝的担忧，我不敢松开紧紧拥抱的双手，害怕梦想再一次逃走。

“真的……是你吗？”

我的声音颤抖了……

“可能吧。”

他笑着，笑容里有苦涩和欢乐。

“你还好吧。”

“嗯！”

这样望着对方，静静地，无言的凝视，就是无限的话语！

“你回来了。”

“我回来了。”

“欢迎回来……”

他终于哭了，如同那个时候的修因，哭得孩子一样天真，这一次，真的结束了！

我们在海滩上飞奔着，“你的装束改变了呢！”

“因为发生了许多事情呀！”

“我想听！”

抱着孩子的露露，瓦卡，还有无数的人们……我真正地笑了！

一切的契机，都缘起于那一只映照着你容颜的晶球啊！

我们回到了扎那尔港多，回到了我们曾经并肩战斗的地方。

“是祈之子们，聚集了我四处分散的回忆，给了我形态，大概……就是那么回事。”

“但……还是梦……”

“那么总有一天，你还是会……”

“只要我想念着尤娜，尤娜想念着我，这样就没有问题了……”

“祈之子是这样说的？”

我开心地抱住他。

“是我刚刚想到的呀。”

一脚把他踹到水中。

“不会再消失的！”

“嗯！”

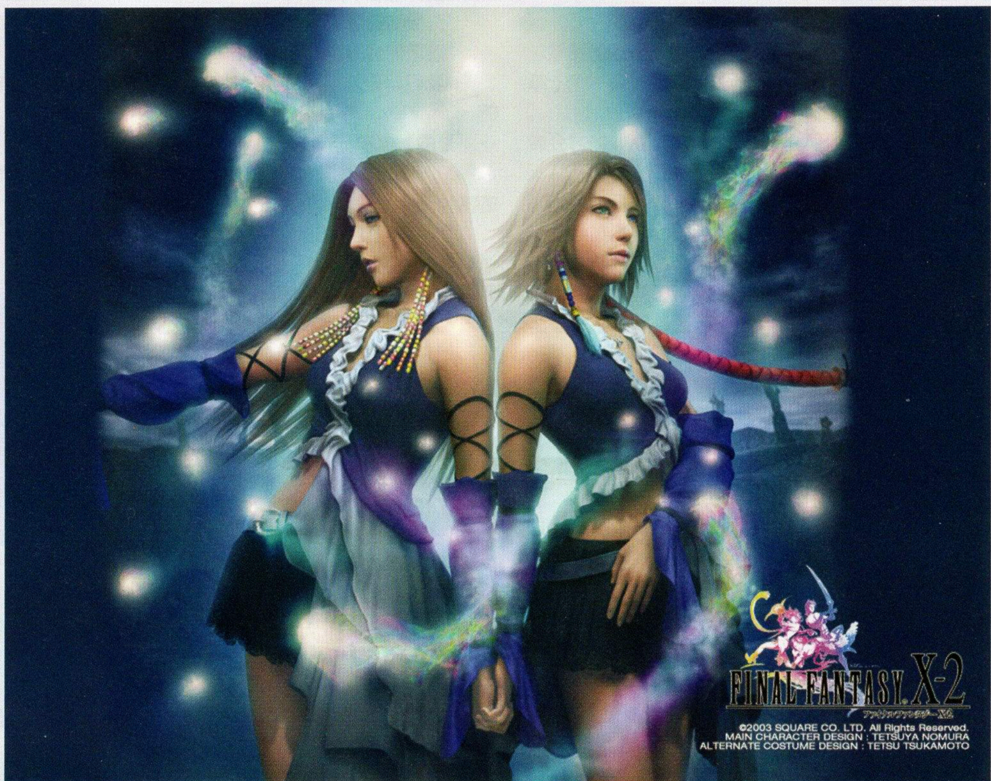
我们笑了，尽管独自遥望着洒满回忆的大地也不想再追究梦境还是真实，黄昏的天空此刻那样迷人，渲染着故事最美丽而神秘的落幕，我看不见命运的丝线，但我的心情已不再迷惘，因为我知道——

我们的爱，终将牵引着我们，

不管是在哪个时代，哪个地方，

一定会再次重逢！

—— END ——



PS2游戏至尊年鉴

统筹：SOUL
制作：全体编辑

PS2游戏，让生命充满奇迹！

没有什么能比精彩的PS2游戏更让人倾心了。游戏到了PS2时代，便不再仅仅是游戏了，它既是游戏，也是电影、音乐、美术、文学。体验PS2游戏，也是体验所有的这些艺术。游戏一直因为世界的改变而改变，现在，是游戏改变着世界。

《PS2至尊游戏年鉴》中的游戏来自以往《游戏机实用技术》杂志中《盘点》系列的大型特稿文章，但其中又做出了多项修改，特别是2000年及2001年的游戏介绍。我们以《盘点2002年游戏界》那样的规格重新调整文章，并为这些游戏介绍加上关键句，以方便各位读者快速获取所要的信息。另外，我们在这次PS2游戏介绍的大集合中，删去了原来的游戏画面欣赏，虽然有些可惜，但我们却因此而可以将游戏封面放得更大，每幅游戏封面也因此能展现出它原有的风采。至此，《PS2至尊游戏年鉴》对于我们的读者而言既有导购之用，又有欣赏之用。

PS2游戏是如此精彩，所以各位在看完《PS2至尊游戏年鉴》之后，一定会对"PS2游戏，让生命充满奇迹！"这句话深表赞同。

游戏介绍框说明

游戏中文译名

发行公司／开发公司

游戏发售日

编辑部推荐度

将各游戏按1颗"★"到5颗"★"的级别进行划分。

年分

这里将原来的机种名称改为年分，以便于读者更清楚地得知每个游戏的发售时间，或是更快捷地找到自己想要看的游戏介绍。

真魂斗罗	KONAMI	11月14日	★★★★★
2002年	真魂斗罗	ACT／科幻	CD-ROM×1
	1～2人　108KB	系列第5作	推定销量：6万
	6800日元　对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

PlayStation 2　KONAMI　真魂斗罗　CONTRA

《魂斗罗》是KONAMI深入人心的超硬派动作射击游戏，多年的沉寂后，终于进军PS2。本作继承原16位机时代的风格，将华丽的3D画面带到了新作，但游戏性仍保持为2D形式，且同样支持2人作战，原《魂斗罗》应有的快感完美地在PS2上升华。本作不存在道具设定，角色一开始就拥有3种武器，完成度达100%并且一命不死就可以达成S级。故事设定也引人入胜，比尔的经历之迷吊足胃口，**人设方面更邀请在欧美以描绘《再生侠》插画闻名的Ashley Wood负责，让本作世界观极有韵味。**

游戏封面

权威游戏介绍

务求在最短的篇幅内带给大家最大的信息量，同时我们还在这段介绍中以重点字标识出游戏介绍中最重要的一句话，目的也是为了让读者们能以最快的速度阅读到最有用的信息。

游戏原名

游戏类型／游戏题材

游戏媒体

游戏人数

记忆要求

系列作品／原创作品

日本推定销量

推定销量的数据是该游戏在发售当年所取得的销售成绩。（日本国内）

价格

所有价格均为最初的售价。

对应周边／备注

《FAMI通》评分

是日本权威游戏杂志《ファミ通》对游戏的评分，满分40分，30分以上入殿堂，30～31分入银殿堂，32～34分入金殿堂，35～40分入白金殿堂。"《FAMI通》评分"项为空的话表示该作为欧美版游戏或该游戏没有经过《FAMI通》的评分。

各游戏是按游戏发售日排序的。观看的顺序为从左到右，再从上到下。

游戏类型说明

ACT	ACTION，动作游戏	MUG	MUSIC GAME，音乐游戏
A・RPG	ACTION RPG，动作角色扮演游戏	PUZ	PUZZLE，益智类游戏
AVG	ADVENTURE GAME，冒险游戏	RAC	RACING，赛车游戏
A・AVG	ACTION AVG，动作冒险游戏	RPG	ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏
ECT	其他类游戏	SLG	SIMULATION GAME，模拟／战略游戏
FPS	FIRST PERSON SHOOTING，第一人称视点射击游戏	S・RPG	SIMULATION RPG，战略角色扮演类游戏
FTG	FIGHTING GAME，格斗游戏	SPG	SPORTS GAME，运动游戏
MMORPG	MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE RPG，大型多人在线角色扮演游戏	STG	SHOOTING GAME，射击游戏
		TAB	TABLE，桌面游戏

所有PS2精彩游戏在这里集合！

PS2至尊游戏年鉴

游戏索引

2000年

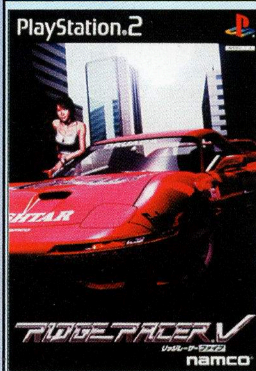
- 2000年3月4日，PlayStation 2于日本发售。
- 2000年10月26日，PlayStation 2于北美发售。
- 2000年11月24日，PlayStation 2于欧洲发售。
- 入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为25款。

决战		KOEI	3月4日	★★★★☆
2000年	决战		SLG／历史	DVD-ROM × 1
	1～2人	216KB	原创	推定销量：42万
	6800日元	对应DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：32



PS2上的首批游戏，曾在PS2发售之前作为显示PS2机能之作来展示。游戏是以日本战国历史为剧本的战略游戏，利用DVD的大容量所表现出来的动画效果惊人；实际的战斗画面也利用PS2的3D即时演算机能，**实现了全多边形的100人的大混战，极为火爆、华丽，真实再现了日本历史上著名的"关原合战"**，让人们更为直观地感受历史。《决战》也并非只有花架子，其游戏性照样可圈可点，系统采用极为创新的实时战略制，战略富有变化而且非常掌握，新手高手都可以尽得其乐。

山脊赛车V		NAMCO	3月4日	★★★★☆
2000年	RIDGE RACER V		RAC／现实	CD-ROM × 1
	1～2人	420KB	系列第5作	推定销量：76.5万
	6800日元	对应DUAL SHOCK、专用控制器		《FAMI通》评分：36



NAMCO最大的王牌作品之一，**系列第一作是PS的开国功臣，现在系列第五作又为PS2打头阵**，足见其地位之重要。本作利用PS2的机能将一个更加出色的"RR"世界带到玩家的面前，以近乎于CG品质的即时演算效果和新的VIRTUA IDOL（虚拟偶像）深水蓝打动了玩家的心。赛车的性能仍然与前作相同，分为抓地系（GRIP）和甩尾系（DRIFT）两大系，玩过前作的玩家仍能轻松掌握。与前几作相同，让隐藏车辆出现是玩家挑战的目标，另外本作在赛事的设计上与前两作略显不足。

街头霸王EX3		CAPCOM	3月4日	★★★☆☆
2000年	STREET FIGHTER EX3		FTG／体术格斗	CD-ROM × 1
	1～4人	16KB	系列第3作	推定销量：21万
	6800日元	对应SUAL SHOCK、手柄分插器		《FAMI通》评分：32



以超必杀抵消超必杀而著称的"《街霸EX》系列"第3作。导入了流行的组队战模式，画面拖慢现象比较严重，但令人费解的是，当4名角色一同登场时，画面拖慢的现象比较严重，看来是CAPCOM急于与PS2同时推出的赶工之作。本作虽然画面方面进行了加强，但系统方面没有太多的改进，在操作旧有角色一对一的时候感觉与前作《街霸EX2》没有太大区别。不过**系列作以来各超魅力角色以更完美的3D形象登场仍让人兴奋不已，可自创角色这一设定也比较吸引人。**

STEPING SELECTION		JALCO	3月4日	★★☆☆☆
2000年	STEPING SELECTION		MUG／流行音乐	DVD-ROM × 1
	1～2人	20KB	街机移植	推定销量：5万
	6800日元	对应专用控制器		《FAMI通》评分：32



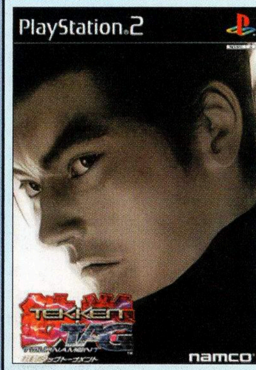
街机人气音乐节拍游戏的移植作品，与KONAMI的音乐游戏大作"《DDR》系列"相比，玩法大致相同，但也有较多不同点。与日版《DDR》以日本流行音乐为主的选曲风格不同，**该作以DVD的格式收录了数十首欧美流行乐坛的流行歌曲。**游戏能够以节拍舞蹈的形式让玩家充分表现自我，感受音乐与节拍舞蹈融入游戏所带来的快乐。游戏不但考验玩家对于音乐节拍的敏感程度，还要求玩家拥有一定的运动神经和良好的耐力。可以说在《DDR》之外，玩家的另一选择就是这部作品了。

烟花		SCE	3月9日	★★★☆☆
2000年	FANTAVSION		PUZ／烟花	CD-ROM × 1
	1人	300～3000KB	原创	推定销量：26万
	5800日元	对应SUAL SHOCK、DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：31



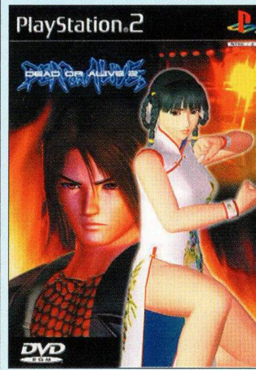
PS2推出初期的一款华丽而且玩法新颖的PUZ游戏，也可以说是一款非常适合摆在商店橱窗内展示PS2漂亮画面，供玩家们了解PS2的机能实力的作品。游戏玩法另类而又容易上手，能够**让初次接触游戏机的玩家也能够在绚烂的烟花中享受到巨大的成就感**，因此这款游戏也能同时起到吸引非玩家视线的作用。这也是SCE在PS时代一直都在努力的方向。随着游戏的不断进行，难度也会不断提升，更具有挑战性。另外在重放模式欣赏自己的成果时，你就会得到独有的成就感，并进一步感受这款游戏的魅力所在。

铁拳 组队战		NAMCO	3月30日	★★★★★
2000年	铁拳 TAG TOUNAMENT		FTG／幻想	DVD-ROM × 1
	1～4人	256KB	街机移植	推定销量：50万
	6800日元	对应DUAL SHOCK2、PS2多手柄手插		《FAMI通》评分：38



街机移植作品的里程牌，新作可以说从原作中脱胎换骨而来。由于是向128位级别的PS2平台进行移植，**画面素质已经达到如CG画面一般的水平，所有《铁拳》玩家第一次看到该作时都会目瞪口呆。**本作还对角色招式及判定等方面也做了进一步调整，各角色之间也更具有平衡性。原创的CG片头在游戏店播放时引来了大批玩家的目光，除此之外，更针对最终BOSS制作了一段原创的结局CG，各角色在通关后也都可以看到一段精彩的结局动画。**本作在完成度、平衡度方面堪称"《铁拳》系列"之最。**

死或生2		TEMCO	3月30日	★★★☆☆
2000年	DEAD OR ALIVE 2		FTG／幻想	DVD-ROM × 1
	1～4人	100KB	街机移植	推定销量：33万
	6800日元	对应DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2、手柄手插器		《FAMI通》评分：34



虽然街机版采用的是NAOMI基板，但本作的移植在DC日版之前率先推出了PS2版。游戏基本上完全移植街机内容，当然也加入了全新的家用版原创要素，其中包括角色的新服装，PS2版的简易HOLD技，强化过的光源效果。这些都让《死或生2》画面绚丽、色彩鲜明的特点得以进一步发挥。作为系列第二作，**游戏中各超魅力女性的表现比起前作也有了质的飞跃，男性角色也同样个个更为英姿飒爽**，格斗的平衡性也得以大幅加强，《死或生2》也从这一代开始真正确立其独特的品牌地位。

宇宙巡航舰III & IV～复活的神话～	KONAMI		4月13日	★★★★☆
2000年	グラディウスIII & IV ～复活の神 ～		STG／科幻	CD-ROM × 1
	1～2人	78KB	街机移植	推定销量：4万
	开放价格	对应DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：-



1989年在街机登场的《宇宙巡航机III》是被称之为“永久的名作”的作品。这次在PS2上的移植也是该游戏第一次往家用机上移植，另外这张合集还一同收录了“《宇宙巡航机》系列”最新作《宇宙巡航机V》（街机版1998年推出）。由于是PS2，所以游戏本身当然是完全移植了，但KONAMI并没有重新制作。PS2版主要是增加了速度感十足的原创CG动画，以超美动画形式展现宇宙巡航机的世界观。游戏中还有直接挑战各关BOSS的模式、面向初学者的游戏模式等充实的原创成分。

实况世界足球 2000	KONAMI		8月3日	★★☆☆☆
2000年	实况ワールドサッカー2000		SPG／足球	CD-ROM × 1
	1～2人	760KB	系列第5作	推定销量：17万
	开放价格	对应DUAL SHOCK		《FAMI通》评分：31



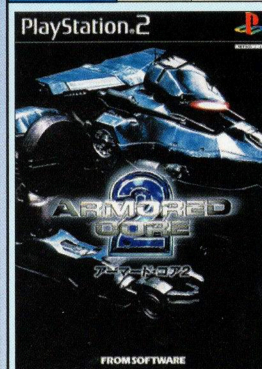
在欧美地区获得很高评价的足球游戏系列作品2000年版，由KCEO（KONAMI大阪）制作，本作与KONAMI另一款足球作品“《实况》系列”相比，走的是另一种风格、另一条路线。本作除了在画面上进行大幅强化之外，也导入了在N64上大受好评的“SUCCESS”育成模式，**培养出一名代表玩家的球员来参加国际性的比赛可以说是很多足球游戏玩家的梦想。**游戏强调操作手法以及战术的运用，攻守节奏相当高。缺点在于对一些细节部分的处理有失妥当，甚至还会出现拖慢的情况。

真・三国无双	KOEI		8月3日	★★★☆☆
2000年	真・三国无双		ACT／历史	CD-ROM × 1
	1人	128KB	系列第2作	推定销量：29万
	6800日元	对应DUAL SHOCK		《FAMI通》评分：31



PS版《三国无双》的续作，将游戏的类型由3D对战FTG改为了3D过关型的ACT，因此在角色的设定方面也进行了改良。包括隐藏角色，超过20人的角色阵容，看来要在三国群雄中选择玩家自己喜欢的角色也不是件困难的事情。普通技、必杀技、骑马攻击等等设定都制作得比较到位，同屏显示多人也很少出现拖慢的现象，参考自史实的任务设定也让了解三国的玩家有非常明确的目标。**虽然本作并不是轰动之作，但本作却是日后热遍日本及亚洲的《真・三国无双2》的原点作品。**

装甲核心2	FROM SOFTWARE		8月3日	★★★☆☆
2000年	ARMORED CORE2		ACT／科幻	DVD-ROM × 1
	1～2人	650KB	系列第2作	推定销量：20万
	6800日元	对应DUAL SHOCK、USB鼠标、i LINK CABLE		《FAMI通》评分：33



以机器人为题材的著名驾驶模拟游戏正统第二作。该系列的游戏一直保持着改造组装机体装甲的设定，同时这也是该游戏最大的魅力所在。**有日本机械设计界的大腕河森正治的支持，游戏中的机械人在具有真实感的同时，还能兼具河森正治的机械设计的美感。**游戏中玩家要通过不断的战斗来强化装甲和武器，再根据不同版面的任务来调整自己的作战方针和改造计划。另外新作引入了同伴“支援”系统和更多种类齐全、性能各异的敌方机体，使整个游戏的耐玩度显著提升。

武装鹫师 烈火	GAME ARTS		8月10日	★★★☆☆
2000年	GUNGRRIFFION BLAZE		ACT／科幻	CD-ROM × 1
	1人	138KB	系列第2作	推定销量：6万
	6800日元	对应DUAL SHOCK		《FAMI通》评分：33



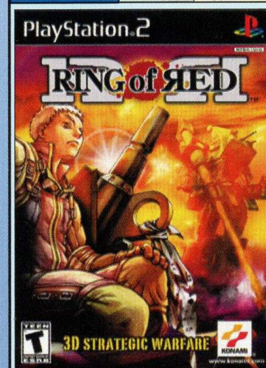
土星上经典三维机械人动作游戏《武装鹫狮》的续集。讲究真实感的游戏，在PS2上自然能将其特点发扬光大，**机械的质感、重量感都有以细致的体现。**当然并不仅是游戏的图像、音乐升级，游戏的系统也再次进化，游戏中满足条件的话就能得到各种强化部件，每次出击时都可以组合选择装备。游戏中音乐相当耐听，射击敌人的击中感也制作得相当真实、爽快。三维机械人动作游戏不少，但《武装鹫狮 烈火》操作起来的流畅度、及和与敌人对峙的压迫感却是最突出的。

三国志VII	KOEI		8月31日	★★★☆☆
2000年	三国志VII		SLG／历史	CD-ROM × 1
	1人	693KB	系列第7作	推定销量：12万
	8800日元	—		《FAMI通》评分：-



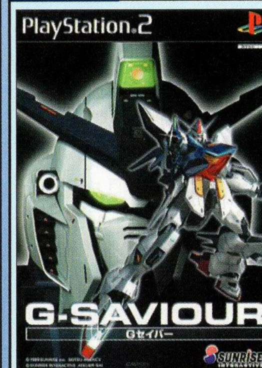
光荣公司最具知名度的一部作品，系列每一名都以同一历史时期为题材，但每一作却都能做出创新。相对前几作的反应平平，《三国志VII》却获得一致好评。游戏的美工仍然是无话可说，各人物的画像和事件插画等都堪称经典。本作中加入了颇具魅力的角色扮演成分，共有总数538人的武将可供选择，上至君主，下至普通的武将都可以选择，自由度提高了，内政方面比以前要简单，战斗倒是没有什么变化。另外这一作游戏的帮助功能极好，这样各玩家就可以更容易地上手了，电脑的思考速度也大有提高。

Ring of Red	KONAMI		9月21日	★★★★☆
2000年	Ring of Red		SLG／科幻	CD-ROM × 1
	1人	82KB以上	原创	推定销量：-
	5800日元	对应DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：-



在大多数游戏只注重游戏画面，不在游戏系统方面下功夫的业界背景下，《Ring of Red》可以算是相当有诚意的一作，新颖的系统设置绝对能带给你新鲜的感觉。作为一款PS2最早期的作品之一，本作却能具有相当不俗的画面素质。整体游戏气氛方面，本作与SQUARE的SLG名作“《前线任务》系列”很接近，同样的战斗装甲、同样是回合制、同样硬派的画风等，极到位的原画设定的也不亚于《前线》，相信每一个《前线》FANS看到它时都会眼前一亮。《前线》FANS绝对不要错过。（封面为美版）

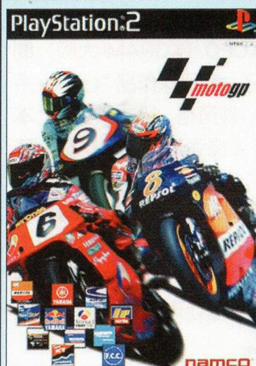
G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE		9月14日	★★☆☆☆
2000年	G-SAVIOUR		ACT／科幻	DVD-ROM × 1
	1人	150KB	原创	推定销量：6.6万
	7800日元	对应DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：27



也是一款纪念高达20周年的作品。在画面上没有浪费PS2的机能，画面效果出众。在操作方面，要好好熟悉一番才能自如的操纵G－SAVIOUR使用光剑和光线枪（自己是不是NEW TYPE，试玩一下就知道了），游戏玩起来也颇有速度感。难度的设置高，较有挑战性，敌人角色的种类也很丰富。但是因为**这是一款针对美国设定的高达（人物以真人为造型）游戏，所以可能会有许多的高达迷不太习惯。**当然这也可以说是让玩家看到了一个不一样的高达，试着体会一下，新鲜感还是有的。

MOTO GP

MOTO GP	NAMCO	10月12日	★★★☆☆	
2000年	MOTO GP		RAC／现实	CD-ROM × 1
	1～2人	420KB	街机移植	推定销量：11 万
	6800 日元	对应 DUAL SHOCK2、专用控制器		《FAMI 通》评分：35



"《山脊赛车》系列"之后外NAMCO的RAC作品，PS2 版移植自街机版，在PS2 上经过画面强化后推出。**真实的赛道、真实的选手、真实的赛车、再加上真实的驾驶感觉以及仿真的专用控制器**，这就是这款以现实为基础的摩托车赛游戏的特点。在弯道转弯时的控制器转来的振动感以及主视点视角的视觉冲击力之真实足以让一名真正的摩托车赛手很好的操作这款游戏。不过比起一般的汽车游戏，摩托车游戏的比赛感觉还是更依赖于在街机上驾驶实体机体的感觉，因此在家用机上，摩托车游戏是不够讨好的。

沉默的狙击手

沉默的狙击手	KONAMI	11月16日	★★★☆☆	
2000年	SILENT SCOPE		STG／现实	CD-ROM × 1
	1人	81KB	街机移植	推定销量：-
	开放价格	对应 DUAL SHOCK		《FAMI 通》评分：-



人气街机游戏的 PS2 移植版，**本作的街机版因其新的游戏理念而在欧美街机界大受欢迎。**"《沉默的狙击手》系列"数年荣登美国街机界最受欢迎游戏大奖也在情理之中。这次的移植版强化了练习模式的内容，游戏整体的画面移植效果不错，与街机没有什么差别，音效也十分震撼。但是该游戏由于没有推出专用的控制器（即狙击光枪），这使得原作最大的特点没办法在家用机上完美再现，游戏的乐趣有了很大折扣。好在游戏的挑战性较高，流程又比较短，所以可算是一款常玩常新的射击游戏。

SUNRISE 英雄谈 R

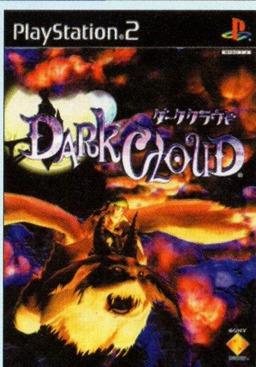
SUNRISE 英雄谈 R	SUNRISE INTERACTIVE	11月22日	★★☆☆☆	
2000年	サンライズ英雄谈 R		RPG／动画	DVD-ROM × 1
	1人	141KB	多部动画改编	推定销量：-
	7800 日元	对应 DUAL SHOCK		《FAMI 通》评分：28



由1999 年的 DC 版移植而来，**SUNRISE 旗下的人气角色和经典机体是最大的卖点**，除了"《高达》系列"外，还有很多以前较少进入游戏的机器人卡通作品在游戏中出现，对玩家来说很有新鲜感。一般的机器人大集合游戏是做成 S · RPG，《SUNRISE 英雄谭 R》却是一个 RPG。本作的 DC 版在之前推出过，相较之 DC 版，PS2 版的画面更加细致，部分战斗以全新的 CG 片断表现，使整个游戏更加华丽。移植版也有新机体和新事件的加入，卡通作品的场容更为强大，机械人卡通爱好者们不要放过。

黑云

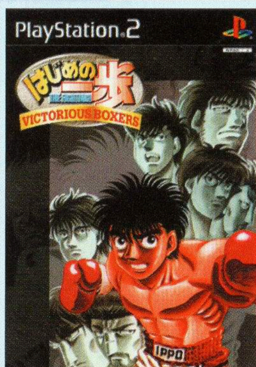
黑云	SCE	12月14日	★★★☆☆	
2000年	DARK CLOUD		ARPG／童话	DVD-ROM × 1
	1人	390KB	原创	推定销量：3.5 万
	5800 日元	对应 DUAL SHOCK		《FAMI 通》评分：28



高自由度、幻想风格的PS2 原创 A · RPG 作品，由现在变得大名鼎鼎的 LEVEL-5 制作。独特的"自由构建地图"系统使得在每位玩家手中诞生的《黑云》的世界都不尽相同，在迷宫中的冒险主要分为探索与战斗两个部分，在迷宫中找到能够组成村庄的"零部件"，凑齐之后在自己喜欢的地方设立村庄，再进入村庄内发展剧情……似乎整个游戏的每一步发展都在玩家的掌握之下。战斗时玩家则需要通过屏幕上的种种提示来按键完成，在这一点上的自由度则明显不如另一款 A · RPG 作品"《赛尔达传说》系列"。

第一神拳 胜利的拳手们

第一神拳 胜利的拳手们	讲谈社	12月14日	★★★☆☆	
2000年	はじめの一 VICTORIOUS BOXERS		SPT／拳击	DVD-ROM × 1
	1～2人	70KB	同名漫画改编	推定销量：14.2 万
	6800 日元	对应 DUAL SHOCK、Pocket Station		《FAMI 通》评分：33



由仍在讲谈社的《少年 MAGZINE》上连载的超人气漫画《第一神拳》改编而来，并由曾在 PS 上开发过大受好评的《第一神拳 BOXER ROAD》的原班人马制作。游戏操作性佳、命中感强。角色多达 40 人，漫画中出场的拳手几乎都有份在游戏中登场。**游戏中进行比赛时，没有设立体力槽，玩者需要依靠观察游戏中人物的动作来判断受创的程度**，具有更为真实的比赛氛围，游戏对于真实的拳击赛的其他方面的重现也都做得非常出色。在完全再现原作漫画气氛的基础上，游戏更加入了必杀技要素。

死或生2 HARD · CORE

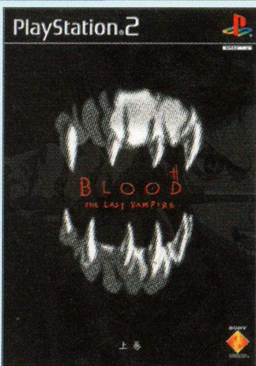
死或生2 HARD · CORE	TEMCO	12月14日	★★★★☆	
2000年	DOA 2 HARD · CORE		FTG／幻想	DVD-ROM × 1
	1～4人	85KB	街机移植	推定销量：7.5 万
	6800 日元	加强 对应振动		《FAMI 通》评分：-



对 3 月份推出的《死或生 2》进行强化之后再次推出的一个版本。新增了几个场地、再新增一些人物的新服饰，**对于这款以超魅力女性角色为卖点之一的游戏，新服饰的追加还是很具有吸引力的。**"HARD CORE"版还着重对于前一个版本中被恶评的锯齿以及画面闪烁问题进行了改良，新增加的画集模式在 CG 数量上也比 DC 日版更多一些。本作还在游戏性方面有了增强，对于 TAG 技也有所修改和增加。由于"《死或生 2》系列"从第三代开始为 Xbox 独占，所以这也是 PS2 上最后一作《死或生》了。

BLOOD 最后的吸血鬼（上、下卷）

BLOOD 最后的吸血鬼（上、下卷）	SCE	12月21日	★★★☆☆	
2000年	BLOOD The Last Vampire（上、下）		ECT／动画	DVD-ROM × 2
	1人	166KB	原创	推定销量：4.6 万
	共11600 日元	对应 DUAL SHOCK		《FAMI 通》评分：33



一款全动画播放的游戏，完全可以称得上互动式动画。也是由 SCE、角川书店和 SPE Visual Works三家公司联合推出的大制作，《攻壳机动队》的制作者之一、**日本动画界的巨匠押井守和寺田克也的制作再配合上PS2 的DVD 大容量作为媒体**，游戏中画面、音效都有上成的表现，故事充满悬念、惊悚，整体完全不亚于一部制作上成的动画电影。虽然游戏分成上下两卷，其实游戏还是可以分开进行的，所引入的"对话分支系统"也很有新意。可惜享受该游戏就要熟练掌握日语才行。

WIN BACK

WIN BACK	KOEI	12月21日	★★☆☆☆	
2000年	WIN BACK		STG／科幻	DVD-ROM × 1
	1～4人	120KB	原创	推定销量：1 万
	6800 日元	对应 DUAL SHOCK2、PS 手柄分插器		《FAMI 通》评分：30



光荣公司的又一款非历史模拟游戏。内容是控制主角夺回被恐怖分子所占领的军事基地。**游戏是利用箱子、墙壁等为掩护物隐藏自己，再用手中的枪解决敌人的三维动作游戏**，躲，打，再躲，相当刺激。因为游戏方法有些特殊，所以游戏提供了相当亲切的训练模式，主角外形极酷，游戏中子弹没有限制，酷酷地将敌人击倒正是本游戏快感所在，另外，游戏还提供4人对战模式。不过过于简单的游戏画面显得与 PS2 主机的性能有些格格不入。游戏还推出了中文版，是KOEI大力开发中文区市场的作品之一。

机动战士 GUNDAM

机动战士 GUNDAM	BANDAI	12月21日	★★★☆☆
2000年	MOBILE SUIT GUNDAM	ACT／科幻	DVD-ROM × 1
	1人 102KB	动画改编	推定销量：20.86 万
	6800 日元 对应 DUAL SHOCK（全部功能）、Pocket Station		《FAMI 通》评分：27

作为 BANDAI 的知名游戏系列的主角——高达，其最新一作仍以“一年战争”为背景，毕竟“一年战争”是《高达》作品中最复杂、最壮烈的一段剧情。**本作也是BANDAI进入PS2时代后突然在游戏制作技术力方面变强的一作。**游戏活用PS2强大的机能，画面细腻之余，又不失机体动作的流畅度。另外玩法比较简单，很容易上手，但是操作性稍有不足。游戏中大量的精美过场动画可以充分满足“高达迷”的怀旧情感。由于该游戏共有两作，因此这款游戏的通关记录也可以在下一作上使用。

保镖

保镖	SQUARE	12月23日	★★☆☆☆
2000年	The Bouncer	ACT／科幻	DVD-ROM × 1
	1～4人 60KB	原创	推定销量：21.99 万
	6800 日元 对应 DUAL SHOCK、PS2 手柄专用分插器		《FAMI 通》评分：31

电影化的 3D 过关动作游戏。**最大的亮点在于野村哲也的超酷人设及惟美的 CG 动画。**由于采用了DVD为载体，游戏中大约收录了3个多小时的CG+即时演算的MOVIE。游戏号称将RPG元素导入ACT 中，主角们必须得通过所得到的“BOUNCER POINT”来购买新的必杀技，如果想让 3 名主角学会所有的必杀技，3 周目是必要的。不过作为一款本质上仍是以动作为主的游戏，操作性不佳、招式设计不讨好、读盘过于频繁而导致爽快度下降等都是游戏的致命缺点，这让本作在游戏本质方面不合格。

2001年

第一季度

■2001年3月23日，PS2在全世界出货量累计达到1000万台。

●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为16款。

鬼武者

鬼武者	CAPCOM	1月25日	★★★★☆
2001年	鬼武者	A・AVG 历史	DVD-ROM × 1
	1人 记忆要求	原创	推定销量：98 万 2875
	对应 DUAL SHOCK1、2		《FAMI 通》评分：35

以活跃在港台及日本地区的著名艺人金城武为角色原型制作的战国剑术游戏，采用CAPCOM所擅长的AVG的方式来表现，游戏的素质是可以得到一定的保证的。**与强调节省子弹、回避敌人为主的“《生化危机》系列”不同的是，这作更加强调近身格斗时用刀挥击敌人时的爽快感，**防御键的出现也使得战斗更具有战略性。大胆地将历史人物、事件游戏化之后的效果比较令人满意，对于其中重要历史人物的重新塑造也非常成功。游戏的 OPENING CG 品质极为出色，由著名的音乐人佐村河内守先生负责的音乐部分也非常震撼。

记忆的影子

记忆的影子	KONAMI	2月22日	★★☆☆☆
2001年	Shadow of Memories	AVG 悬疑	DVD-ROM × 1
	1人 12KB	原创	推定销量：约 4 万
	对应 DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：30

以“时间”以及“空间”为关键词的 AVG 游戏，主角为了挽回自己以及他人“已死去”的命运而不得不在时空中往返，时间跨度长达数百年。这样的故事设定无疑对于那些对“时间”以及“空间”感兴趣的玩家有着非常大的吸引力。“将命运掌握在自己的手里”——这就是游戏给玩家带来的感觉。由于题材的缘故，游戏中几乎没有战斗。玩家可以专注于解谜及冒险。相比较剧情，游戏的画面、音乐以及人设的水准就要差许多了，沉闷的开场甚至让人失去了继续下去的信心。

偿

偿	SCE	2月22日	★★★☆☆
2001年	tsugunai～つぐない～	RPG 冒险、幻想	CD-ROM × 1
	1人 420KB	原创	推定销量：约 3 万
	对应 DUAL SHOCK2（只对应振动）		《FAMI 通》评分：28

乍一看，这是一款到处都可以看得到 RPG，但其实这又是一款由 SCE 出品的有创意的 RPG。游戏最大的特点就可以扮演游戏中的不同角色，可以是佣兵、商人等，主**人公是一个负罪的人，为弥补罪行，他必须利用寄魂的方法进入人们的体中，体验不同的人们的生活，**并由此改变城镇里人们的人生。战斗中 4 种卡片系统设计得非常有趣，画面素质也不错，背景音乐是如电影音乐一般给人以壮大感。但很可惜，游戏还是会有一些缺点，如游戏中的读盘时间过长、过于频繁，在地图画面移动时不能转换视角。

血腥咆哮 3

血腥咆哮 3	HUDSON	3月1日	★★☆☆☆
2001年	BLOODY ROAR3	FTG 三维格斗	CD-ROM × 1
	1～2人 137KB	系列第 3 作	推定销量：约 5 万
	对应 DUAL SHOCK1、2		《FAMI 通》评分：29

《血腥咆哮》是HUDSON为数不多的FTG之一，**角色可以在战斗中进行兽化很有创意。**系列第1作只能算是平庸之作，第2作就具有一定水准了。此番登场到PS2上，攻击、防御、兽化时的特殊效果看上去更加眩目。游戏的人设向来就是系列的卖点之一，固有角色在新作中更具魅力，而新角色是魅力十足。重新调整后的系统令战斗更加疯狂，还加入了相当多的隐藏要素，3DFTG 的狂热分子值得一试。只是在前几作中就一直存在的平衡性问题，在本作中依然没有得到明显改善，几位过强的角色扼杀了一部分游戏性。

终级地带

终级地带	KONAMI	3月1日	★★★☆☆
2001年	Z.O.E ZONE OF THE ENDERS	ACT 机器人＋科幻	DVD-ROM × 1
	1人 280KB	原创	推定销量：12 万 7358
	普通版带有《MGS2》体验版、对应 DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：31

2001年备受瞩目的机器人动作游戏，由**小岛秀夫负责监制、新川洋司负责机械设计、冈村宪明（《心跳》系列制作人之一）负责剧本、西村诚芳（《G 高达》、《高达 V》、《高达 W》及《高达 X》动画系列的作画监督）负责角色设计。**制作阵容超级豪华，故事时代为近未来，故事给人感觉很有“《高达》系列”的特色，人设更是如此。游戏中的场景为可以360度回转的天空，机器人可以作出射击、近战等不同的攻击方法，操作方法不会过难，又能让动作游戏高手感到满意。游戏画面极为华丽、漂亮，穿插于游戏中的还有精美的 CG 动画。

毁灭

SCE | 3月8日 | ★★☆☆☆

2001年
EXTERMINATION | A·AVG 科幻 | DVD-ROM × 1
1人 | 88KB | 原创 | 推定销量：10万8071
对应 DUAL SHOCK2 | 《FAMI通》评分：31

SCEI在PS2上推出的一款原创A·AVG大作，**当时免费派发10万张试玩版的气势令人印象深刻**。游戏的故事同样是以近年来流行的“生化”为主题，游戏的场景完全用多边形进行描绘，角色有着独有的丰富的动作系统，游戏在发售前就广受关注。《毁灭》非常强调动作要素，游戏中出现的敌人也是异常强大，在弹药有限的情况下主角时刻都徘徊在生死的边缘，这给刚刚上手的玩家带来很大的挫折感。另外全多边形场景也暴露也很难弥补的缺点，一方面是不像2DCG背景一样华丽，一方面是游戏的视角不容易设置得合适。

首都高 BATTLE0

元气 | 3月15日 | ★★☆☆☆

2001年
首都高バトル0 | RAC 赛车 | DVD-ROM × 1
1人 | 记忆要求 | 系列第3作 | 推定销量：16万1505
对应 | 《FAMI通》评分：34

元气最值得称道的游戏之一就“《首都高》系列”，而这款游戏是系列的最新作了。本作基本上以DC的《首都高 BATTLE2》为基础，对车体的描绘已经达到了很高的水准，在声效方面也有了强化，在车种方面，本作收录了超过60种，共130款以上的车辆供玩家选用。**本作最大的卖点首推全长180公里，“完全收录版”的日本东京高速公路！**为了赢取巨额赌金，在夜深人静的时候，以300公里的时速飞驶在深夜的高速公路上，恐怕就是《首都高》的最引人入胜的地方吧？

啪啦啪啦 PARADISE

KONAMI | 3月15日 | ★★★☆☆

2001年
PARA PARA PARADISE | MUG 流行音乐 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 记忆要求 | 街机移植 | 推定销量：约4万
对应 | 《FAMI通》评分：31

“啪啦啪啦舞”移植至PS2上，为此KONAMI还特地开发了专用的感应器，其诚意可见一斑。**将个人表现力极强的舞蹈与游戏这两大元素完美地糅合在一起**，这也只有开发了《DDR》、《狂热节拍》等系列的KONAMI才能做到。游戏的玩法相当简单，即使是从未接触过游戏的人也能够轻松“上手”，玩得尽兴。不过若想成为“高手”，还是需要相当的天赋以及苦练的。游戏虽好，不过，过于昂贵的专用感应器以及推出时间与街机版本的相隔太远却成为了一道致命伤。

我与魔王

SCE | 3月15日 | ★★☆☆☆

2001年
ボクと魔王 | RPG 幻想、冒险 | DVD-ROM × 1
1人 | 150KB | 原创 | 推定销量：7万4754
无 | 《FAMI通》评分：30

这是一个充满了幽默感的RPG，格调轻松，充满童话气息，适合于任何人玩。主人公的影子中存在着一个自称之为“魔王”斯坦，不，应该是“斯坦利海哈特特利尼达多14世”，魔王的性格就和小孩子一样，又没耐心又傲慢。在主人公冒险的进程中，斯坦可以帮助主人公解决谜题，战斗中，斯坦也会在关键时刻发挥作用。游戏中的战斗不像传统的回合制，而是一种很容易掌握的大混战制，给人以相当的紧迫感。游戏的画面漂亮，用色鲜艳，但还是有一些缺点，如地图画面中有一些视点让人观看不便。

世界足球胜利十一人5

KONAMI | 3月15日 | ★★★★★

2001年
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 | SPG 足球 | CD-ROM × 1
1～4人 | 108KB | 系列第7作 | 推定销量：51万4403
对应 DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：34

超人气足球游戏系列在PS2上的第一击。在经历了PS版《WE2000》摸索之后的此作无论是在各方面都称得上是“最强足球游戏”——单单只是那些像极了真实球星的队员面部特写就已经足以让之前接触过该系列的人毫不犹豫地将其带回家了。**大受欢迎的MASTER LEAGUE再度强化**，除了新增多支俱乐部之外，赛制也进行了一些修改。平台由PS升级到了PS2，画面素质的变化可以用翻天覆地来形容。操作系统的强化、对球员动作的描绘也达到了相当的高度。游戏性一如既往的出色。惟一让人感到不满的就是读盘时间比起PS版来说要长出许多，频率也比PS版要高得多。

怪兽农场

TECMO | 3月22日 | ★★★☆☆

2001年
MONSTER FARM | SLG 幻想＋育成 | CD-ROM × 1
1～2人 | 252KB | 系列第3作 | 推定销量：18万2942
对应 PICTURE PARADISE | 《FAMI通》评分：31

“《怪兽农场》系列”最早发售于PS上，**游戏的创意在于，让玩家放进任意一张音乐CD或是游戏CD，游戏就因此相应创造一只怪兽**。这次游戏的平台转移到了PS2，自然就可以支持“放入DVD，创造出怪兽”。动作一款知名的游戏或是知名的电影DVD会生成一只怎样的怪兽呢，为了找出答案，玩家是就会对游戏产生了兴趣。另外也是使用“TOON SHADING”技术来描绘怪兽，让怪兽少了一份生硬，多了一分可爱。生成的怪兽玩家可以进行培育、再让它们进行战斗，从而进一步成长。玩家之间也可以拿各自育成的怪兽进行对战。

风之克罗诺亚2

NAMCO | 3月22日 | ★★★☆☆

2001年
風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～ | ACT 幻想 | DVD-ROM × 1
1人 | 370KB | 系列第2作 | 推定销量：13万3401
对应 DUAL SHOCK | 《FAMI通》评分：33

游戏除了拥有绝美的游戏画面外，内容也相当丰富。本作叙述“鲁那迪亚”世界原有四个圣钟维护和平，不料神秘的第五圣钟降临，让世界陷入黑暗，为了维持世界和平，主角克罗诺亚再度出发为和平而战。这款游戏利用3D多边形表现出2D卡通的感觉，看起来非常讨人喜欢。NAMCO的3D制作水准相信大家有口皆碑，加之PS2的超强硬件实力，该作的画面表现让人瞠目结舌，**具有2D漫画风格的3D人物、平滑顺畅的动作、童话般的游戏场景与广阔的空间感**以及多彩多姿的特效。游戏全部共有24个关卡，从村庄到城市，各种场景都有，真是让人兴奋！

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版

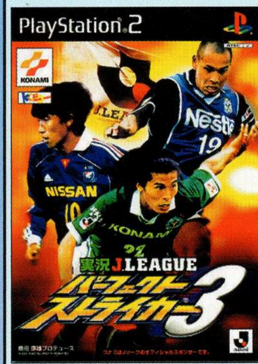
CAPCOM | 3月22日 | ★★★★★

2001年
BIO HAZARD CODE：VERONICA 完全版 | A·AVG 惊悚 | DVD-ROM
1人 | 103KB | 系列第4作 | 推定销量：37万9205
DUAL SHOCK2 必须、《鬼泣》体验版同捆 | 《FAMI通》评分：32

CAPCOM在《生化危机》系列诞生5周年纪念日之际于PS2上投放了一颗重镑炸弹——《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》。**精彩的游戏画面和引人入胜的故事情节都大大提高了改作的耐玩性**。虽然以扑朔迷离的外传形式推出却与“《生化》系列”仍然保持着一定的联系，让玩家在游戏中感到亲切。在该作中，加入了1代中的反派角色威斯克的故事情节，另外在游戏画面及故事情节上也做了进一步改进。还附增了PS2大作《鬼泣》的游戏体验版。绝对是喜欢AVG类型玩家的必玩之作，其经典程度不容错过。

实况J联盟 PERFECT STRIKER 3

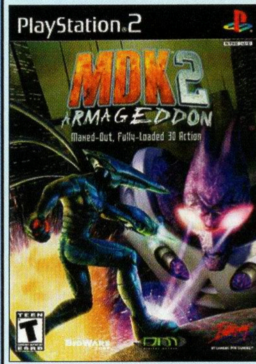
实况J联盟 PERFECT STRIKER 3	KONAMI	3月22日	★★★☆☆
2001年	实况Jリーグパーフェクトストライカー3	SPG 足球	CD-ROM × 1
	1~8人 记忆要求	系列第3作	推定销量：约3万
	对应DUAL SHOCK2、PS2专用多人分插		《FAMI通》评分：33



采用了最新的俱乐部球员资料，**日本职业J联赛两级共27支队伍都收录其中**，对于喜欢J联赛的玩家来说也是相当有用的资料。系统方面与之前推出的《实况世界足球2000》以及《实况世界足球2000 Final Editio》为蓝本，对于球员的动作有着更加细致的描绘，前作中令人无法忍受的漫长的读盘时间在这一作中也大大改善。CPU AI调整则集中体现在守门员的反应以及后卫的防守能力上，令人感觉更加合理。比赛中随时可以4种阵形中进行任意的切换，也非常符合现代足球复杂多变的特点。

MDK2 天绝

MDK2 天绝	INTERPLAY	3月27日	★★★☆☆
2001年	MDK2 Armageddon	ACT／科幻	DVD-ROM × 1
	1人 70KB	系列第2作加强版	推定销量：-
	对应DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：-



前作《MDK》以超爽快的第三人称射击感觉及独有的游戏氛围而取胜，本作在发扬光大前作优点的基础上又进行了各面加强。《MDK2》与《MDK》一样本是PC作品，但第三人称动作射击游戏其实更适合在家用机上玩，《MDK2》移植到PS2时进行了更多的强化，还增加了副标题名“天绝”。游戏画面相当华丽，按下暂停时，画面就会自动开始旋转，让人有看《骇客帝国》的感觉。**游戏过程不但爽快，还充满了智慧与创意**，有时候要好好思考一下才能解开谜题，希望游戏的高难度没有把你打败。

决战 II

决战 II	KOEI	3月29日	★★★★☆
2001年	决战 II	SLG 历史	DVD-ROM × 1
	1人 131KB	系列第2作	推定销量：21万5165
	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：35



光荣迷心目中至高无上的神祇SHIBUSAWA先生20周年的纪念作品，其本人也相当看重这部作品，相信这一点就足以成为众多FANS必买的理由了。**整个游戏最为大胆之处在于游戏把三国的历史背景改得乱七八糟**，而游戏中也确实充斥着一大堆无聊甚至庸俗的噱头，但“《决战》系列”所表现出来的那种恢弘的气势是以往任何一个SLG游戏都不曾具有的，这也是未来SLG发展的必然方向。而且本作的游戏性绝对一流，无论是战术性还是战略性都非常强，三个级别的难度设定非常合理，而那长达110分钟的精彩MOVIE更是不可不看。

2001年
第二季度

■2001年4月18日，“SCPH-30000”型PlayStation 2发售。

■2001年6月29日，PlayStation 2标准价格为35000日元。

●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为14款。

纯爱物语3

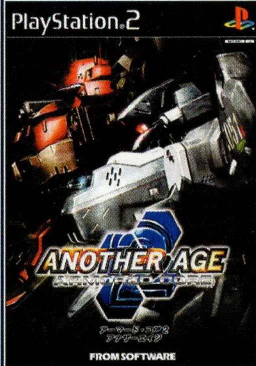
纯爱物语3	ENTERBRAIN	4月5日	★★☆☆☆
2001年	TRUE LOVE STORY 3	AVG 恋爱	DVD-ROM × 1
	1人 400KB以上	系列第3作	推定销量：约4万
	对应DUALSHOCK1、2（只对应振动）		《FAMI通》评分：31



与“《心跳回忆》系列”系列相得益彰的著名TV GAME界的美少女恋爱育成游戏。角色设计非常独特，卡通风格十分浓郁，但给也相当部分玩家的以比较“幼女化”的感觉。**系列作最大的特点就是与真实的与心仪的女孩一起步行的微妙感觉的缔造**，也就是游戏强调的是与剧中人物交流、对话的乐趣。本作更是进一步强化这方面的特点，本作的舞台从前作的高校生又转到中学生，描述更为单纯的爱。游戏的时间设定为还差一年就毕业的中学三年级生，画面风格清新自然，音乐也处理得相当富有配合，让喜欢这种类型的玩家在游戏时有一种重返青青校园的冲动。

装甲核心 2 另一个年代

装甲核心 2 另一个年代	FROM SOFTWARE	4月12日	★★★★☆
2001年	ARMORED CORE2 ANOTHER AGE	ACT+STG 机器人+科幻	DVD-ROM × 1
	1人 90KB~150KB	系列第2作外传	推定销量：20万6567
	对应DUAL SHOCK2、可用于PS2的USB型MODEM、USB鼠标		《FAMI通》评分：34



本作是《装甲核心2》的加强版，机器人仍然保持传统地分为14个部位，**游戏中可以装备的部件总数达到了228种之多**。游戏的进行方式仍与前作相同是动作加射击，玩家可以在任务模式中接受各种各样的任务，赚取酬金，从而购买更强的装备，装配出属于自己的最强、最酷的机器人。本作还加强了任务模式，任务模式中可以选择的任务总数有100个，新的对战方法允许玩家通过MODEM进行对战，只要双方都装有电话，游戏就可以通过电话线进行远距离对战。前线对应的I.link对战线，本作也同样适用。

GT赛车3 A规格

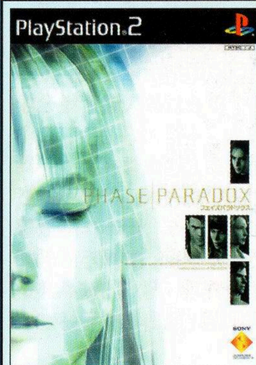
GT赛车3 A规格	SCE	4月28日	★★★★★
2001年	GRAN TURISMO 3 A-spec	RAC 赛车	DVD-ROM × 1
	1~2人 记忆要求	系列第3作	推定销量：165万6959
	对应GT FORCE、DUAL SHOCK2、连机对战线、16:9电视等		《FAMI通》评分：39



经过近3年时间的精雕细琢，《GT赛车3 A-规格》终于制作完了。这是一款真正发挥了PS2硬件机能的专业级赛车游戏，光看画面就已经让人惊叹不已。游戏中收录了超过150款以上的各类名厂赛车，近35条精心设计的赛道，游戏单元竟多达二十多种，这些元素都被有机的融合到了“GRAN TURISMO MODE”这样一个庞大的模式中。**本作已经大大超越了通常意义上赛车游戏的范畴，它更像是一本关于赛车的百科全书**，难怪SECI官方专门为游戏出版了一本《GT3 REFERENCE GUIDE》供玩家参考。

矛盾悖相

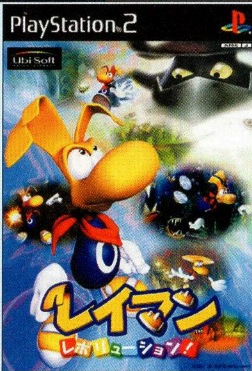
矛盾悖相	SCE	5月24日	★★☆☆☆
2001年	PHASE PARADOX	AVG 科幻	DVD-ROM × 1
	1人 854以上	原创	推定销量：约4万
	对应DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：28



SCE推出的原创AVG，故事承接PS最早期的STG精品《PHILOSOMA》。游戏画面不错，人刻画划尤为不错，不过玩法则类似电子小说，分歧点相当多，玩家需要在限定时间内作出正确的选择，如果选错选项的话就有GAME OVER的危险。只是画面的表现力要远胜普通电子小说式的游戏，不过玩家可以控制主角在宇宙飞船中到处走动，从而触发新的剧情，这一点和电子小说式的游戏又有明显不同。**游戏的隐藏剧情非常多，值得反复玩味**，但流畅度略有不足，读取的次数较多，要有心理准备。

雷曼 革命

雷曼 革命	UBI SOFT	5月31日	★★★☆☆
2001年	RAYMAN REVOLUTION	ACT+AVG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 270KB 以上	系列第 3 作	推定销量：约 3 万
	对应 DUAL SHOCK1、2		《FAMI 通》评分：29



由UBI SOFT开发的名作，**“《雷曼》系列”的总销量已经达到了1000千万套**！游戏是一款全3D的动作游戏，玩法与3D的《马里奥》游戏相似。故事说的是，雷曼的所居住的和平的世界突然出现一帮凶恶的海盗，为了救了被抓走的精灵，雷曼展开了冒险的旅程。游戏的画面非常漂亮、清新，给人以赏心悦目的感觉，场景数量多20种以上，如海盗船、水下、火山和悬崖峭壁等等。主角雷曼有很丰富、可爱的动作，随着场景的不同适当地采用不同的动作是游戏攻关的重点所在。

魔剑爻

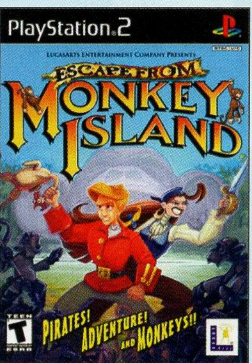
魔剑爻	ATLUS	6月7日	★★★☆☆
2001年	魔剑爻	A·AVG 科幻	DVD-ROM × 1
	1人 / 440KB	DC 移植加强版	推定销量：约 5 万
	对应 DUAL SHOCK1、2		《FAMI 通》评分：32



ATLUS和金子一马的又一力作。游戏移植自原来于1999年发售的DC版的《魔剑X》，新作进行了各方面的改进之后，也不忘在标题上再加一个“X”，变成了《魔剑爻》。游戏是一个第三人称视角的动作游戏，世界观给人感觉与《真·女神》系列”相似。游戏很重视临场感，在音乐模式方面，就有“耳机模式”、“音箱模式”及“杜比音响模式”3种，游戏中击倒敌人后可以获得特定的经验值，累积之后角色的同步率（支配率）就会上升，角色也因此能学会新的特技。

逃离猴岛

逃离猴岛	LucasArts	6月20日	★★★☆☆
2001年	Escape from Monkey Island	AVG／童话	DVD-ROM × 1
	1人 / 598KB	系列第 4 作	推定销量：-
	对应 DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：-



《逃离猴岛》是LucasArts（卢卡斯艺术）著名的“《猴岛》系列”的第四作。这类以剧情、解谜为主的冒险游戏现在并不多见，《猴岛》是这类冒险游戏中较优秀的系列之一。卢卡斯艺术开发过众多经典的冒险游戏，《逃离猴岛》则是卢卡斯艺术旗下众开发高手的通力合作之作，品质当然勿庸置疑。**大多数冒险游戏总是充满了各种阴谋、仇杀，但《逃离猴岛》却充满了一派幽默轻松的气氛。**该作对玩家的英语能力要求很高，喜欢英文游戏又对冒险游戏感兴趣的玩家就可尝试一下《逃离猴岛》。

吉他人

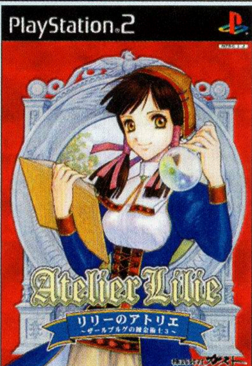
吉他人	KOEI	6月21日	★★★☆☆
2001年	Gitaroo-Man	MUG／幻想	DVD-ROM × 1
	1～4人 / 265KB	原创	推定销量：-
	对应 DUAL SHOCK2、PS2 多手柄分插		《FAMI 通》评分：29



来自光荣的音乐游戏。虽然2001年时音乐游戏已经不再像前几年那样如日中天，但这丝毫没有遮挡这款个性音乐游戏的风采。刚看到这款游戏你可能会被它的外表所迷惑——怪异的画面以及离奇的世界观设定，不过以往的优秀音乐游戏同样画面怪异，如《DDR》，但这并不表明它不是一款好的音乐游戏。比起其他的节奏音乐游戏，**《吉他人》具有创意十足的游戏系统，摇滚系音乐不但动听，而且富于变化，**相对一些音乐游戏简陋的画面，本作画面还是相当华丽的。喜欢音乐游戏的话，不要漏了《吉他人》。

莉莉工作室 莎露布鲁古的炼金术士3

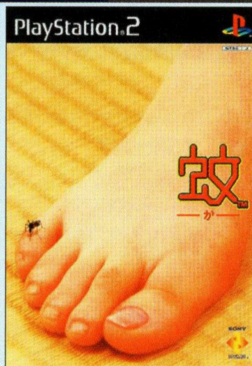
莉莉工作室 莎露布鲁古的炼金术士3	GUST	6月21日	★★★★☆
2001年	リリーのアトリエ ～ザールブルグの炼金术士3	RPG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 900KB 以上	系列第 3 作	推定销量：9 万 2710
	对应 DUAL SHOCK2、爱普生カラリオ打印机系列、杜比数码音响		《FAMI 通》评分：33



游戏进行方法就是按照人们的不同的委托，通过道具的调和来创造出不同的道具，途中还可以集合同伴一起冒险，主角的目标就是设立一座学院。游戏中要做的事情很多，一边要进行建设，一边又要进行自己的成长，平常还会不断发生各种突发事件，**事情虽然多，但玩起来却能让你感觉到那种微妙的游戏平衡感。**因此可以说游戏玩起来会很丰富、充实。不过游戏的系统对于第一次接触该系列的玩家来说就显得有些过于复杂了，必须进行一段时间后才可以上手。游戏具有精美的画面，全程语音，制作相当仔细，也相当成熟。

蚊

蚊	SCE	6月21日	★★★☆☆
2001年	蚊	ACT 蚊子	CD-ROM × 1
	1人 / 400KB 以上	原创	推定销量：21 万 2667
	DUAL SHOCK2 专用		《FAMI 通》评分：27



玩家在本游戏中所扮演的角色是一只吸人鲜血于无形的蚊子，实在是非常具有想象力的创意，可惜游戏给人的整体印象只是一款小品级的游戏。首先，游戏的画面有些对不起PS2的机能；其次，游戏的流程是以关的方式来进行的，玩家只能在山田家里行动，极大地限制了自由度。操作上也有一些问题，需要很长的时间去习惯。再就是隐藏要素不够丰富，二周目游戏和一周目游戏的差别也不大。如果能够在这些方面进行改进的话，还是前途无量的。强烈期待本作的续篇。

EVERGRACE II

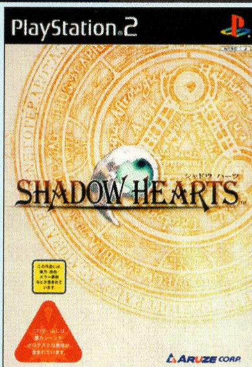
EVERGRACE II	FROM SOFTWARE	6月21日	★★☆☆☆
2001年	EVERGRACE II	A·RPG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 100KB 以上	系列第 2 作	推定销量：约 5 万
	对应 DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：28



全3D的A·RPG，游戏画面精美，有着一种独特的画风。战斗时可以直接操作其中一个角色，其他2个角色可以用指示来控制，**本作的特点是可以操作3个角色对敌人进行组合攻击。**操作方面比较复杂，不是太好上手。装备不同的东西的时候角色身上也会直接接上不同的外形，装备对能力的影响很大，这使游戏变得更有趣。虽然是系列第2作，但本作的故事背景是设在前一作的时间之前，故事方面仍和第一作一样有独特的世界观。游戏的缺点还是因为3D所带来的视角问题，视角不能很好地配合角色的行动。

影子之心

影子之心	ARUZE	6月28日	★★★☆☆
2001年	SHADOW HEARTS	RPG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 112KB	原创	推定销量：9 万 0595
	对应 DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：29



故事背景设定于20世纪初的中国，可以说是一个很新颖的时代背景设定。**游戏的开发者是因制作《修道院之迷》而引起大家注意的ARUZE。**本游戏中巧妙地结合了2D和3D的图像技术来表现出精美的游戏画面。基本系统是很传统的RPG，但在战斗系统方面，游戏大胆地采用了“JUDGEMENT LINK”、“FUSION”等系统，让原来略嫌单调的RPG战斗变得更具有速度感和真实感。其中主人公的特技“FUSION”能让主人公变身成魔兽，随着游戏的发展，主人公还能变成更多种魔兽。

城市危机

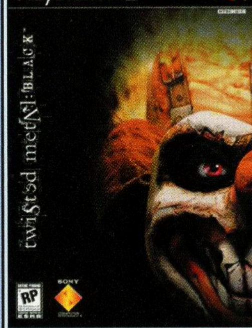
城市危机	SYSCOM ENTERTAINMENT	6月28日	★★☆☆☆
2001年	CITY CRISIS	ACT 直升机	CD-ROM × 1
	1人 / 230KB / 原创		推定销量：约2万
	对应DUAL SHOCK1、2		《FAMI通》评分：30



游戏的题材比较新鲜，玩家要驾驶着直升飞机赶赴事发现场，要么是追踪犯人，要么是救助受难者，单凭这个创意这款游戏就很值得推荐。游戏进行中，事发现场常会实时发生一些突发事件从而增加游戏的变化，让玩家感觉更真实，游戏也进行得紧张有趣。本游戏的操作并不像其他直升机模拟游戏那么复杂，和一般赛车游戏的操作感相似。因为游戏的标题名中就有"城市"，所以在场景描述的都是城市，白天、夜晚或是地震之后的城市都有完全不同的场景表现，城市中从建筑物到信号机、通行的车辆等都有很细致的描述。

Twisted Metal：Black

Twisted Metal：Black	SCEA/Incog Inc.	*6月29日	★★★☆☆
2001年	Twisted Metal：Black	ACT 赛车、动作	DVD-ROM × 1
	1人 / 未明 / 系列第5作		推定销量：-
	对应：		《FAMI通》评分：-



"《TWISTED METAL》系列"是一个驾驶汽车进行激烈对战的游戏。最新作《TWISTED METAL BLACK》仍由原来开发《TWISTED METAL》和《TWISTED METAL2》的开发小组负责制作，这也是最优秀的一作《TWISTED METAL》。游戏中的汽车都有十分完美的3D造型，但与其他游戏不同的是，**这里的汽车都备有武器，因此游戏中的车战也相当的火爆、刺激**，速度感之上又增加了动作游戏的快感。游戏的世界到处充满了恐怖和废墟，黑暗的世界观，总之这是一款标准的美版汽车游戏。

2001年
第三季度

●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为22款。

捉猴2001

捉猴2001	SCE	7月5日	★★☆☆☆
2001年	ピポサル2001	ACT 漫画风格	CD-ROM × 1
	1人 / 83KB / 系列第2作		推定销量：22万0654
	DUAL SHOCK专用		《FAMI通》评分：31



完全活用了DUALSHOCK的两个类比摇杆的前作在玩家中有着极高的评价，作为外传的《捉猴2001》，单单只是标题就有着两层含义：一是代表着2001年最新作，二是表示游戏中将有2001只调皮的猴子等着你去——制服。这一次主人公小翔的任务并不是用网兜"捉猴"，而是使用吸尘器将那些不爱干净的猴子的短裤——吸下来统一放到洗衣机里清洗……仍然是必须使用两个类比摇杆的操作，乐趣依然。不过由于游戏目的改变使得整个游戏的虽然刺激性增加，但趣味性却减小了，不能不说是一个不大不小的遗憾。

牧场物语3 点燃心中之火

牧场物语3 点燃心中之火	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	7月5日	★★★☆☆
2001年	牧场物语3 ～ハートに火をつけて～	SLG 育成	CD-ROM × 1
	1人 / 240KB / 系列第3作		推定销量：7万5661
	对应DUAL SHOCK1、2		《FAMI通》评分：31



人气经营类SLG的最新作，同时也是系统上大幅强化的一作。角色设计同前两作一样非常可爱，整体画面更加清新，更加赏心悦目，**新3D技术"TOON RENDERING"用在这里真是恰如其分。**主角道具的数量比前作更为丰富，每逢收获的季节总是能够发生令人意料不到的事，本作突发事件的种类数量达到100多种以上，新作加强了作为宠物的爱犬的"戏分"，通过对爱犬的训练，就可以让爱犬帮你做很多事情。这次游戏的最大特点之一还有9种结局的设定，根据玩家的"心"的不同，最终的结局就会不同。

最终幻想X

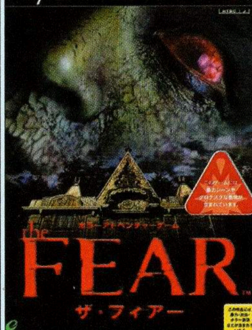
最终幻想X	SQUARE	7月19日	★★★★★
2001年	FINAL FANTASY X	RPG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 64KB / 系列第10作		推定销量：243万4015
	对应DUAL SHOCK2、对杜比数码音响、对应PS2硬盘		《FAMI通》评分：39



2001年游戏界最受瞩目的游戏。《最终幻想》发展到第10作，终于在游戏中加入了语音，游戏中的人物个性也因此更为具体、丰满，CG动画的素质再一次震惊了业界让人感动不已。游戏中的场景虽然采用了多边形制作，但精美程度却比其他游戏的2DCG背景都更华丽，战斗音乐和战斗胜利音乐仍然采用系列作相同的主旋律。剧情流程方面，比以往各代的《FF》要短一些，自由度也要低一些，但《FFX》精妙的剧情还却值得一再品味，各隐藏要素及迷你游戏的存在有效地加长了游戏时间。战斗系统去掉了ATB系统，并做了大幅改进，强力隐藏BOSS的存在也让资深玩家释怀。

THE FEAR

THE FEAR	ENIX	7月26日	★★☆☆☆
2001年	ザ・フィアー	AVG 惊悚	DVD-ROM × 4
	1人 / 59KB以上 / 原创		推定销量：约3万
	对应DUAL SHOCK2（只对应振动）		《FAMI通》评分：？？



继PS的《欧亚列车杀人事件》及PS2的《零STORY》后，ENIX又出品了实拍型冒险游戏的第3部。**这次用上了4张DVD-ROM的超大容量，影像的量极大增加。**游戏以真实及恐怖为卖点，游戏中极具恐怖之能事，血和人体的伤害处处可见。故事讲述的是一组电视节目制作人在一幢洋馆进行拍摄工作，按下来……当然是离奇的事情发生了。游戏的进行就是要玩家与其他人会话或是共同行动，从而解开别墅里的谜并生存下来，根据玩家的会话及选择的不同，游戏的剧情会有很大的变化。

梦幻骑士II

梦幻骑士II	ATLUS	7月26日	★★★☆☆
2001年	グローランサーII	RPG 幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 170KB以上 / 系列第2作		推定销量：5万3549
	对应DUAL SHOCK1、2		《FAMI通》评分：-



由漆原智志担任人物设计和美术监督的《梦幻骑士》的第2作，因此游戏最大的亮点就是充满魅力的角色。本作的故事设定在前作的一年以后，从主人公调查至友的被害开始发展剧情。游戏在战斗时是不切换战斗画面的，剧情的发展也是直接在地图画面上进行。本作在游戏系统上的特点之一就是腕轮武器和精灵石，两样道具进行组合就能得到自己想要的武器，游戏提倡的就是"制作自己的武器"。该游戏类型制作商称这为NON-STOP DRAMATIC RPG，意即游戏的剧情会一幕接一幕发生，让玩家"喘不过气来"。

大众高尔夫 3	SCE	7月26日	★★★☆☆
2001年	みんなの GOLF3	SPG 高尔夫球	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 1500KB 以上 / 系列第3作		推定销量：87万1167
	对应DUAL SHOCK2、PS2专用手柄分插		《FAMI通》评分：？？



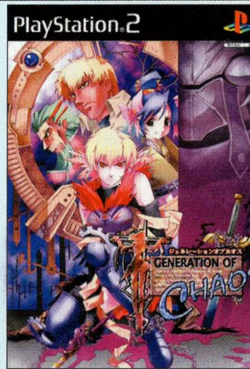
由SCE开发的“《大众高尔夫》系列”前两作都在PS上取得了辉煌的成绩，动辄一两百万的销量令人咋舌，在经济不景气影响下，今年最新作的销量依然有80万套以上的佳绩。因此**这可以说是SCE最成功的软件之一，也是SCE大力开发新玩家层的成果。**本作在继承前两作优点的同时，又做了各方面的大幅强化，充分发挥了PS2的机能，再现几近真实的高尔夫球场，游戏中随风摇动的水面、眩目的阳光以及随时间而变化的光线和影子等都给人留下深该印象。另外本作还可以通过互联网，与外地的其他玩家进行比赛。

真实机器人军团	BANPRESTO	8月9日	★☆☆☆☆
2001年	REAL ROBOT REGIMENT	ACT 科幻	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 59KB / 原创		推定销量：约4万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：23



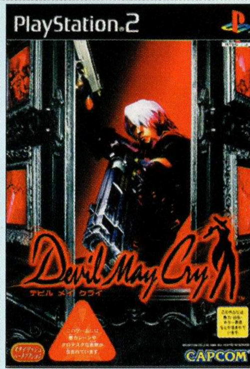
类似《机战》的故事设定，让来自不同动画的几部超级机器人集合在一起共同战斗，因此**可以说是《机战》的迷你动作版游戏。**本游戏的所有机器人都是在《机战》游戏中的人气机体，包括盖塔、断空我、泰坦3、旦拜因、高达及魔神等等。游戏可以双人同时进行，在进攻敌人或是被敌人进攻以后，都可以上升气槽，蓄到一定程度的时候就可以不同的特殊攻击，蓄到满值时就可以使用充满迫力的必杀技。另外，游戏还加入了各现合体攻击方式，包括双机合作攻击及全机共同攻击。

混沌时代	IDEA FACTORY	8月9日	★★☆☆☆
2001年	GENERATION OF CHAOS	S·RPG 幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 273KB / 原创		推定销量：约5万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：24



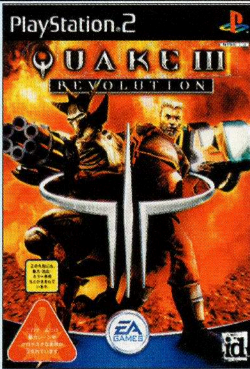
IIDEA FACTORY参入PS2的第一作，本作虽然仍为SLG，但不再以千人对千人为卖点，最多只会出现200人对200人的场面。**游戏中部分角色的形象是经过玩家票选后产生的，因此魅力十足。**游戏中新导入了RPG要素，当玩家外出探宝修行时就转为RPG的进行方式，非常有新意。而正常游戏时就是普通的SLG模式，以统一整个幻想大陆为目标。游戏的画面令人失望，操作界面也不太友好，但战略性相当出色。只是本作的故事紧接上一作，如果没玩过前作的话，游戏的乐趣就会减半。

鬼泣	CAPCOM	8月23日	★★★★★
2001年	DEVIL MAY CRY	A·AVG 幻想·中世纪	DVD-ROM × 1
	1人 / 420KB / 原创		推定销量：61万6778
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：34



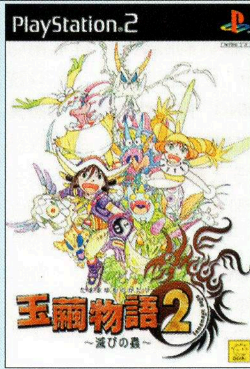
超爽快的3D动作游戏，将剑、枪这两件截然不同的武器非常巧妙与结合在了一起，肩负着降妖除魔重任的银发酷哥但丁的动作非常漂亮，很有观赏性。敌人是一些完全不知所谓的魔物，因此就算是采用非常暴力的方式将它们劈开，也不会有血腥的感觉。将整个游戏划分为单个单个的任务，在一定程度上保证了游戏的整体时间。游戏几乎没有任何解谜，难度都体现在战斗方面。特别是当玩出“Dante Must Die”模式之后，那样的难度简直就可以让你欲哭无泪。

雷神之锤III	ID SOFTWARE	8月30日	★★☆☆☆
2001年	QUAKE III	FPS 科幻·战争	CD-ROM × 1
	1～2人 / 77KB / PC同名作移植		推定销量：-
	对应网络对战、键盘、鼠标		《FAMI通》评分：25



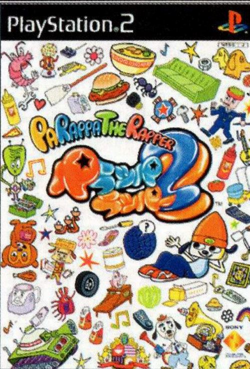
“《雷神之锤》系列”在PC游戏界拥有无数至高无上的荣誉，IDSOFT再接再厉继续，向PS2、DC等家用游戏机进军。本游戏没有什么故事主线，你的任务就是在残酷的竞技场中不断地杀死对手，只有取得第一名才能进入下一个区域进行比赛，游戏在联网对战时会获得比单机游戏大得多的乐趣，这也是IDSOFT推出这款真正目的所在。**无论是在家用机还是电脑上，游戏的画面素质都属前茅，**但是由于这类游戏一向以来都是家用机弱项，所以想在其中寻找乐趣的玩家还是选择PC比较合适。

玉茧物语2毁灭之虫	元气	8月30日	★★☆☆☆
2001年	玉茧物语2～灭びの虫	RPG 幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 712KB / 系列第2作		推定销量：约2万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：31



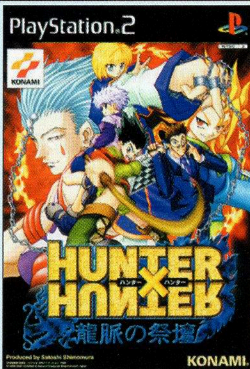
历经3年，当年PS超人气名作《玉茧物语》的终于推出了第2弹！**该游戏的人物设定与前作相同，还是由曾经参与过动画电影《天空之城》、《龙猫》、《魔女宅急便》、《听到涛声》制作的近藤胜也氏担任，**负责游戏音乐的是松前公高。光看这些制作阵容就知道《玉茧物语2》会有不凡的表现了。在前作中颇受好评的“圣魔养成”系统继续保留下来，圣魔的数量有超过200种以上，是前作的7倍，游戏中的会话备有1000种以上的场景！通过数据线，游戏还可以将圣魔下载到移动电话上进行培育。

啪啦啪啦啪2	SCEI	8月30日	★★☆☆☆
2001年	パラッパラッパー2	MUG 节拍音乐	CD-ROM × 1
	1～2人 / 127KB / 系列第2作		推定销量：11万8009
	对应？？？		《FAMI通》评分：31



本来平常的啪啦啪镇又出了突发事件，啪啦啪这时已经长大成大啪啦啪了。新的敌人是面条集团，它们会把所有的东西都变成面条。为了挑战强敌，啪啦啪与同伴又开始挑战敌人的RAP音乐。**这就是继《啪啦啪啦啪》及《拉米乐队》之后，由SCE制作的正统节奏音乐游戏的第3作。**游戏中的角色及画面设计都非常可爱、个性十足。游戏的进行方法主要就是配合着音乐节奏来按键，从而演奏出动听的RAP音乐。游戏还对应对战模式，可以和朋友一起享受节奏说唱的乐趣，喜欢新潮音乐游戏的玩家应该关注一下该作。

HUNTER × HUNTER 龙脉的祭坛	KONAMI/KCET	8月30日	★☆☆☆☆
2001年	ハンター×ハンター龙脉の祭坛	A·RPG 漫画·幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 323KB / 漫画改编		推定销量：约3万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：不明



根据《周刊少年JUMP》连载中的人气漫画《HUNTER×HUNTER》来重新编制原创故事情节的RPG，登场角色都是漫画中的人气角色。游戏的流程是在一个迷宫当中进行的，类似于名作“《风来的西林》系列”。由于是以PS2为平台，剧情对话画面采用高解析度，人物说话时还有滑稽的表情展示出来。而冒险战斗部分中人物以Q版的形象出现，游戏的动作部分加入了由电脑控制的辅助角色系统，而且辅助角色可以不用担心HP的问题（无敌），因此游戏的整体难度不高。故事流程比较短，但还是值得推荐给FANS。

游戏王 真对战怪兽II继承的记忆

KONAMI/KCEJ | 9月6日 | ★★☆☆☆

2001年
游戏王 真デュエルモンスターズ II 継承されし记忆 | TAB | 漫画改编・战略卡片战斗 | CD-ROM
1人 | 250KB | 系列第二作 | 推定销量：13万8051
对应 DUALSHOCK2 | 《FAMI通》评分：无

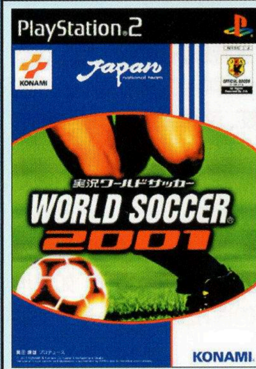


“《游戏王》系列”在掌机上呼风唤雨，不过家用台式机上的《游戏王》就没有掌机上的《游戏王》那么风光。本作故事背景设定在蔷薇战争末期的英格兰，玩家是被超越时空的魔法召唤而来到这个时代的。**游戏将卡片游戏和策略游戏进行融合，从而设定出新类型的游戏规则。**基本的规则就是出场的卡片要在成格状的场地上移动，双方的卡片相遇后，就按一般的卡片游戏的规则进行战斗，另外双方的卡片都没有一个主帅，主帅没有任何的攻击力和防御力，只具有一定的HP。了解游戏规则后你会发现这其实是一个卡片游戏化了的棋游戏。

实况世界足球2001

KONAMI/KCEO | 9月6日 | ★☆☆☆☆

2001年
实况ワールドサッカー2001 | SPG | 足球 | CD-ROM × 1
1～8人 | 605KB | 系列第7作 | 推定销量：7万2621
对应手柄分插器 | 《FAMI通》评分：33

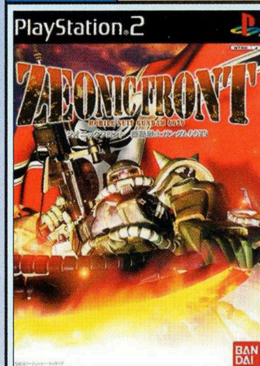


系统全面革新的一作，OPENING CG也给人一种一扫过去的颓势，以此为起点重生的感觉。**无论是游戏画面还是界面都给人一种焕然一新的感觉。**队员动作、形象描绘的也是非常仔细、生动。将假动作设在一个单独的键位上，让初心者也能够很好体会到在球场上过人的爽快感。CPU以及队友的AI再度增强，跑位变得更加合理有效。并且，游戏仍然继承了注重球场上细节的这一优良传统，将队员在场上的小动作，例如对手间的争吵、与裁判的争论细致地表现了出来。不可，在操作上仍然有很不合理的地方，这也限制了该系列的继续发展。

吉翁前线 机动战士高达0079

BANDAI | 9月6日 | ★★★★☆

2001年
ZEONIC FRONT MOBILE SUIT GUNDAM 0079 | SLG | 动画改编・机器人 | DVD-ROM × 1
1人 | 575KB | 原创 | 推定销量：28万6675
对应 DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：35

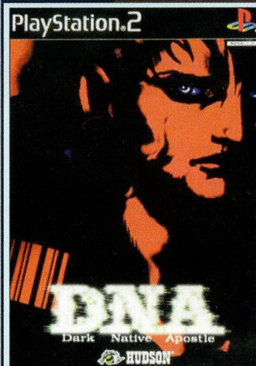


改变所有“高达迷”对“一年战争”认识的作品，同时也是BANDAI多年来制作“高达系列”游戏的一次突破，因为本游戏以吉翁军中一个微不足道的中队在战争的经历去来从另一个角度表现“一年战争”。游戏的战术性有别于之前所有的“高达系列”游戏中的SLG成分，强调整体配合和僚机的诱敌深入，手动操作部分也相当过瘾。游戏难度很高，想获得S级的评价绝对不是一朝一夕的事。**游戏的CG动画及实际游戏画面都可以称得上是《高达》游戏史上的最顶峰，**其中的爆炸效果极为真实，游戏的表现出更大的魅力。

D.N.A.暗黑使徒

BANDAI | 9月6日 | ★☆☆☆☆

2001年
D.N.A. Dark Native Apostle | ACT | 科幻 | CD-ROM × 1
1人 | 64KB | 原创 | 推定销量：－
对应 DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：28



由HUDSON带来的一款原创动作冒险游戏，画面方面利用3D多边形技术表现出具有动漫画感觉游戏画风，这也是2001年业界流行使用的并还将延续到2002年以后的新技术，只过这里HUSON称之为“TOON SHADE”。游戏中的关键道具为生化芯片，装备后主角就可以获得各方面能力的提升。如果将生化芯片进行组合的话，主角就可以使出无数变化的动作来。**利用PS2的DUALSHOCK2手柄的压力感应机能，根据玩家按键力度的不同，主角的动作也可以做出不同的变化。**

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001

CAPCOM | 9月13日 | ★★★★☆

2001年
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 | FTG | 2D格斗 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 110KB | 街机移植 | 推定销量：27万6681
对应PS2专用硬盘、键盘、街机摇杆及网络对战 | 《FAMI通》评分：35

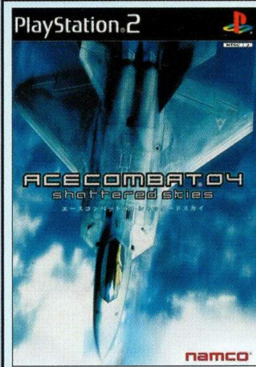


集结了CAPCOM和SNK两家格斗游戏大厂的人气角色的梦之格斗游戏第2作。登场人物大增，游戏的系统从前作的两种增至6种，几乎包括了CAPCOM与SNK的所有知名游戏的操作系统，并且特殊人物还有特别的操作方式，让人充分体会到CAPCOM的用心。将4按键改为了6按键，并重新调整了在前作中饱受恶评的RATIO系统，使对战时的平衡度大增，“RATIO BATTLE”以及“3ON3”两种不同赛制的引入也体现了CAPCOM人性化的一面。而能够与DC版在专用网络上实现异平台对战更是为游戏增色不少。

皇牌空战4 破碎的天空

NAMCO | 9月13日 | ★★★★☆

2001年
ACECOMBAT04 SHATTERED SKIES | S・STG 模拟飞行 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 80KB | 系列第4作 | 推定销量：36万5414
对应PS2专用硬盘、飞行FLIGHT STICK | 《FAMI通》评分：33



现今家用游戏机首席模拟空战游戏的最新作品，也是NAMCO王牌游戏之一。本作同样是以虚拟和现实相结合的假想世界作为游戏的舞台，游戏的画面也达到了很高的水准，**加上系列一贯流畅的驾驶感，完美的背景音乐及音效使人很快会忘记自己只是在玩游戏。**游戏已经将任务制改成了积分制，许多关卡必须依靠摧毁目标积累必要的点数才能过关，如果战机装备上独有的特殊武器系统可以较轻松的完成任务。这是每一位空战迷都不容错过的游戏，它会让你感受与蓝天融为一体的奇妙感觉。

真・三国无双2

KOEI | 9月20日 | ★★★★☆

2001年
真・三国无双2 | ACT | 历史 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 200KB | 系列第二作 | 推定销量：72万7214
对应 DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：34

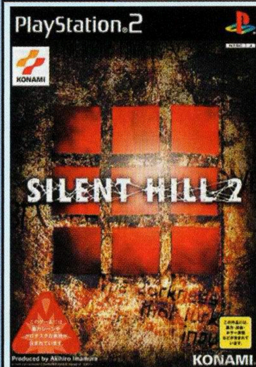


“《真・三国无双》系列”从1到2，绝对是个飞跃。41位魅力角色，23座庞大的古战场，多姿多彩的武器系统，还有新加入的道具设定，所有的一切，都是本作能够在日本狂销70万套的基础。游戏的操作异常简洁，玩家可以很轻松地体会到“百万军中取上将首级”的感觉。片尾的那首日人所唱的中文主题歌《生路CIRCUIT》更是让人津津乐道。**像这样既爽快又耐玩，甚至可以双人同乐的游戏，业界已经期待很久了。**再加上又是国人喜闻乐见的三国故事，向所有玩家强烈推荐！

寂静岭2

KONAMI/KCET | 9月27日 | ★★★★☆

2001年
SILENT HILL 2 | A・AVG | 惊悚 | DVD-ROM × 1
1人 | 94KB | 系列第2作 | 推定销量：13万2267
必须 DUALSHOCK2 | 《FAMI通》评分：34



SILENT小组又将AVG游戏重新诠释，推出了系列的第2集。《寂静岭2》已经超越了普通游戏的范畴，它越来越像是一部心里暗示的小说，将玩家带进无尽的痛苦、怨恨、爱情等人类最复杂的情感中，而且这种负面的情绪会在你内心停留好长一段时间，挥之不去。游戏完全继承一代昏暗、阴冷的画面风格，由于机能的提升而在表现力上更加震撼，游戏的整体玩法也和前作大同小异，许多场景都给人似曾相识的感觉。这是一款极另类的游戏，**可能你从游戏中根本就无法得到任何快乐，但它带给你的体验是其他游戏都无法做到的。**

2001年 第四季度

■2001年10月10日，PlayStation 2全球出货量累计为2000万台。
■2001年11月29日，PlayStation 2价格降为29800日元。
■2001年12月13日，"SCPH-30006R / 30007R"型PlayStation 2在中国香港、新加坡、马来西亚及泰国发售。
●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为39款。

空中猎人

空中猎人	SCEI	9月27日	★★★★☆
2001年	SKY GUNNER	STG 幻想·战机	CD-ROM × 1
	1人 / 280KB / 原创		推定销量：约3万
	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29

这是一个创意满载的射击游戏，游戏美丽的开场动画和动听的背景音乐，一下就会将人带到一个如梦如幻的科幻世界中。实际游戏画面非常精美，有如动画片一般，游戏的射击方式借鉴了过去模拟座舱射击游戏的游戏方式，却又推陈出新的创造出自身独特的游戏方式。丰富的武器系统是游戏一大卖点。只有深入体会，才能感受到本作独有的快感。游戏的操作多种多样需要靠游戏中的"课程"模式才能熟悉这些操作。如果你有耐心的话加以学习的话，这个游戏还是很有趣的。

化解危机II

化解危机II	NAMCO	10月4日	★★★★☆
2001年	TIME CRISIS II	STG 光线枪	CD-ROM × 1
	1～2人 / 74格 / 街机移植		推定销量：22万3434
	对应GUNCON2		《FAMI通》评分：32

GUNCON 2对应的第1款PS2射击大作，街机版早在1997就问世了，但以现看来眼光来看，游戏性依然相当的经典。本作秉承NAMCO一贯认真负责的移植态度，各方面都进行了大幅度的强化，**不仅仅是游戏画面就连过场剧情动画也经过了重新制作，其表现远远超出了街机的水准**，这一点使人感到非常欣慰。不仅如此，游戏还加入了精心设计的"CRISIS DAY"这样一个原创模式，让人更加觉得物超所值，游戏甚至有让你一人用两把GUNCON2进行游戏的双枪模式，让你过足成为银幕上枪战英雄的瘾。

国王的领地IV

国王的领地IV	FROM SOFTWARE	10月4日	★★☆☆☆
2001年	KING's FILEDS IV	A·RPG幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 330KB / 系列第4作		推定销量：约3万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：30

FROM SOFTWARE的名作RPG，距上一作长达5年之后终于登场。这是系列第4作，基本部分都完全继承了前3作的特点，由于是一款主观视角的RPG，所以游戏进行时较有临场感，本作的目标之一就是要表现出"具有空气感的假想世界"。故事背景设定为欧洲古代剑与魔法的时代，角色之间和国家之间的对立、矛盾都有很详细的设定。但昏暗的色调及以主观视角表现的画面却让相当一部分玩家无法适应，再加上其他方面原因，本作成为系列作以来最受冷落的作品。

山顶赛车3

山顶赛车3	ATLUS	10月11日	★☆☆☆☆
2001年	山卡3	RAC 房车赛	CD-ROM × 1
	1～2人 / 145KB / 系列第3作		推定销量：约3万
	对应方向盘		《FAMI通》评分：30

ATLUS出品的知名赛车游戏，该系列曾经在多个机种上推出，可以说是一款"历史悠久"的游戏，虽然游戏的影响力不高，但是游戏公司还是会不断地推出新作，《山顶赛车3》则是在PS2推出的系列最新作品，各方面都有了一定的提高。**顾名思义，游戏的赛道多以盘山公路为主**，在游戏初期，玩家只能拥有几辆性能普通的赛车，玩家需要不断在比赛中获取奖金来购买更高档的跑车。游戏强调的是驾驶的乐趣，速度感并不是很强烈，这倒是游戏一个很特别的地方。

沉默的狙击手2 无罪的清扫者

沉默的狙击手2 无罪的清扫者	KONAMI/KCET	10月18日	★★★☆☆
2001年	SILENT SCOPE2 INNOCENTSWEEPER	STG 狙击	CD-ROM × 1
	1人 / 80KB / 街机移植		推定销量：约1万
	对应DUALSHOCK、连机对战、合作		《FAMI通》评分：29

连续两年稳坐美国"最受欢迎的街机"头把交椅的游戏就是KONAMI出品的"《沉默的狙击手》系列"，而被搬到家用机上就成了快餐式的游戏，2代整个游戏通关耗时仅25钟，游戏方法也很前作完全相同，而在难度上却有了一定的提高，整体节奏也更加的紧凑了。由于有两位主角供玩家选择，这样就使游戏可分两条路线来进行，但是他们有着相同的目的——救出被绑架的女主角Laura。如果你想迅速投入到游戏中并获得快乐，这款游戏将是一个很不错的选择。

横行霸道3

横行霸道3	ROCKSTAR GAMES	10月23日	★☆☆☆☆
2001年	GRAND THEFT AUTO 3	ACT 动作、驾驶、冒险	DVD-ROM × 1
	1人 / 500KB / 系列第三作		推定销量：-
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：-

只要玩过"《GTA》系列"，便不难明白为何美国会发生很多校园枪击案！**本作的中文译名有《侠盗高飞3》，也有《横行霸道3》，其名称便一语道破天机。**玩家在游戏中担当一名为了复仇而越狱重返黑社会的无名小卒，为了达到自己的目的而听命于犯罪组织的差遣，如接应劫匪及杀人越货等任务！本集的任务种类更加多元化，每项任务皆会引发其他犯罪。只要能够完成任务，玩家可以不择手段，难道这才是真正意义上的"FREE"？本作被美国多家游戏媒体评为近乎满分，但游戏真的可以这样做吗？

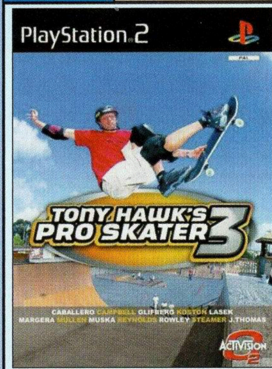
J联盟胜利11人5

J联盟胜利11人5	KONAMI/KCET	10月25日	★★☆☆☆
2001年	J LEAGUE WINNING ELEVEN5	SPG 足球	CD-ROM × 1
	1～8人 / 183KB / 系列第6作		推定销量：7万1527
	对应手柄分插器		《FAMI通》评分：34

以大受欢迎的《WE5》为基础，时隔7个月之后推出的以日本职业J联赛为舞台的"《WE》系列"最新作。在保留了前作中种种大受欢迎的设定之外，更新增了中场休息之后的"精彩回放"模式以及模拟比赛，预测比分的模式。将队员的能力值由上限19提升至上限99，并新增了多项队员的基本能力值与特殊技能的设定，让玩家感觉更加专业、细致。**队员的动作数量是前作的1.5倍，这一数据直接反映到游戏中就是让人感觉动作更加细致**，处理不同情况的来球时的选择更多。

托尼·霍克职业滑板选手 3

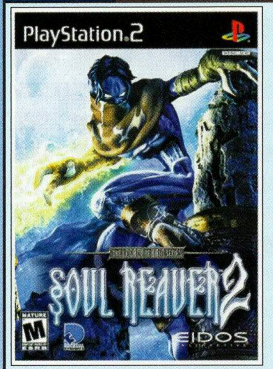
托尼·霍克职业滑板选手 3	NEVER SOFT	10月30日	★★★☆☆
2001年	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	SPG 极限动作·滑板	CD-ROM × 1
	1人 132KB	系列第三作	推定销量：-
	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：-



滑板运动的魅力就在于运动员冒着极大风险做出令人叹为观止的高难动作而获得成功的愉悦。借助PS2强劲的机能，厂商得以将变化万千的滑板动作配合合理的游戏操控做成一款更加逼真的游戏，这一切都在这款**以美国当代滑板之王托尼·霍克命名的著名滑板游戏最新作**中得到了最大程度的实现。本作的卖点并不是画面，而它完美的物理引擎和逼真的动作，如果你对滑板运动有所了解，那你一定能在这款游戏中获得最大的满足，难怪本作在欧美地区拥有极高的评价。

灵魂吸收者 2

灵魂吸收者 2	Eidos/Crystal Dynamics	10月30日	★★★☆☆
2001年	SOUL REAVER2	A·AVG 幻想·魔物	CD-ROM × 1
	1人 69KB	系列第二作	推定销量：-
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：-



超人气游戏《灵魂吸收者》终于推出了续作。游戏仍和上一作一样属于一款动作冒险游戏。如游戏标题所言，**游戏的主角为了延续自己的生命就必须在消灭敌人后吸收它们的灵魂。**游戏的动作要素丰富，主角可以学会各种各样的技能，也能得到各种不现的武器、道具。游戏的世界场景比一般的同类游戏更宽阔一些，冒险的行程并不是单路线的。要去完成哪些任务都由玩家自己决定，当然主线剧情下的剧情还是要强制性发展的，在学会新技能后，玩家就可以到以前的场景上继续探索，到达新的区域。

郑问之三国志

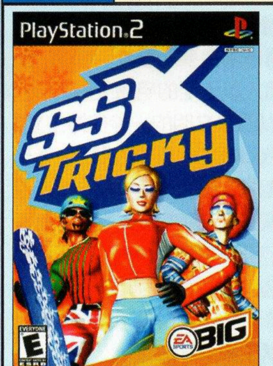
郑问之三国志	GAME ARTS	11月1日	★☆☆☆☆
2001年	郑问之三国志	SLG 历史	CD-ROM × 1
	1人 397KB	原创	推定销量：约3万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：29



GAME ARTS 出品的以“三国”为题材的SLG类游戏，**游戏的卖点是红遍亚洲地区的台湾漫画家兼插画家郑问先生的人物原画。**游戏中郑问用自己独特的画风描绘200名以上武将。游戏中采用了旋律优美的中国古典音乐，配合精美且独具魅力的人物设计，很有欣赏价值。但作为游戏核心的SLG系统却设计得不能令人满意，内政部分和战略部分的调配比较混乱，战斗过程中太过于强调卡片的运用，使玩家积极动脑思考的部分被简化，大大降低了投入度。对FANS而言将游戏定位为郑问电子画集反而会比较合理。

SSX Tricky

SSX Tricky	EA	11月5日	★★★☆☆
2001年	SSX Tricky	SPG/滑雪板	DVD-ROM × 1
	1～2人 2MB	系列第2作	推定销量：-
	对应 DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：-



在欧美获得高度评价滑雪板游戏。极限运动在欧美流行，极限运动游戏同样如火如荼，**街头滑板游戏“《托尼·霍克》系列”可以疯卖几百万套，滑雪板游戏同样可以大红大紫。**滑雪板游戏的乐趣在于，它能够既有赛车游戏那种速度的快感，又如动作游戏一般充满技巧。作为《SSX》的续作，本作实在是制作得非常用心，各方面的加强都令人满意，图像、角色、操作、音乐、音效、读取速度等等统统加强，该系列已经成长为与只出现在任天堂主机的“《1080》系列”齐名的滑雪板游戏。

枪下游魂 2 生化危机 代号维罗尼卡

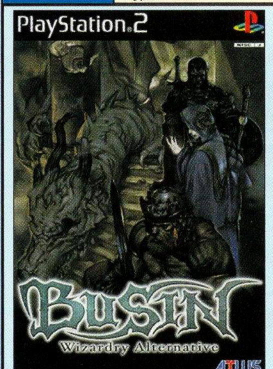
枪下游魂 2 生化危机 代号维罗尼卡	CAPCOM	11月8日	★★☆☆☆
2001年	GUN SURVIVOR2 BIO HAZARD-CODE：VERONICA-	STG 光线枪	DVD-ROM × 1
	1人 57格	街机移植	推定销量：11万1353
	对应 GUNCON2		《FAMI 通》评分：27



CAPCOM 同名系列的第2作，**以大受欢迎的AVG《生化危机 代号：维罗尼卡》为背景的光枪射击游戏。**玩家可以从克莱尔和史蒂夫两名主角中任选一名进行游戏，目标是脱出洛克福德岛。游戏故事和原作比起来略有不同，而大人气的敌人追击者也会“友情”登场。该游戏和普通光枪游戏不同的地方在于除了在画面上消灭敌人之外，还可以控制角色自由移动去解谜。游戏还对应PS2的专用光枪GUNCON2，用GUNCON2可以轻松自如地控制角色自由移动和攻击敌人。推荐给喜爱“《生化系列》系列”的玩家。

武神 巫师的抉择

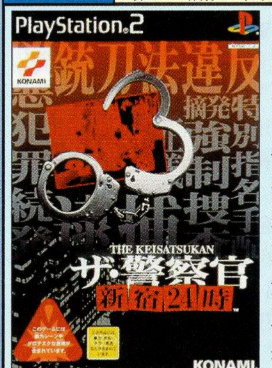
武神 巫师的抉择	ATLUS	11月15日	★★★☆☆
2001年	BUSIN ～Wizardry Alternative～	RPG 幻想·魔法	CD-ROM × 1
	1人 386KB	原创	推定销量：8万3420
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：32



《武神》由“《真·女神转生》系列”的缔造者之一冈田耕始负责制作，人物设计为“《探侦神宫寺三郎》系列”及《VR战士》的角色设计家寺田克也负责。游戏类型与3DRPG《巫术》相同，现在由冈田耕始以自己的理念对这种3D迷宫RPG进行全新的诠释。游戏在击倒怪兽时不但可以得到金钱和经验值，还可以得到怪兽的象征物，如“龙的心脏”。道具积累到一定的程度时，就可以合成为“魔法石”。另外游戏还可以让玩家把众多角色集合起来组成队伍进行作战，进行团体对团体的战斗，团体的合作设有级别，级别越高，团体的战斗力更高。

THE 警察官 新宿24小时

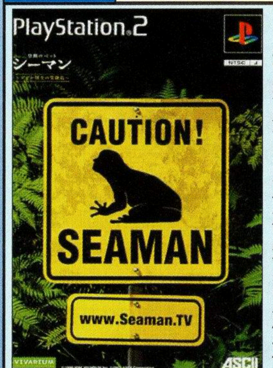
THE 警察官 新宿24小时	KONAMI/KCET	11月15日	★★☆☆☆
2001年	THE 警察官 新宿24小时	STG 光线枪	CD-ROM × 1
	1人 105KB	街机移植	推定销量：约1万
	对应 USB 鼠标、专用控制器		《FAMI 通》评分：30



这是KONAMI今年在PS2上推出的一款最为新潮、最为特别的光枪射击游戏。游戏移植自大型体感街机，你扮演一名警察，利用屏幕前的“人工眼”，电脑可以感应到玩家的行动，玩家要像真实枪战中那样利用游戏中的掩体让身体做出各种动作来躲避敌人的射击。因为引进了新技术，使得游戏具有很高的真实感、临场感，一开始就深深吸引了一大批玩家。不过要在家中玩到这样的体感游戏就是需要破费一下了，一套游戏配件就需要9800日元，而且光线枪还要单独另外购买，是否物有所值就看你的了。

禁断的宠物 人鱼 甲泽博士的实验室

禁断的宠物 人鱼 甲泽博士的实验室	ASC II	11月15日	★☆☆☆☆
2001年	禁断のペット シーマン ～ガゼー博士の实验岛～	SLG 育成	DVD-ROM × 1
	1人 400KB	DC版加强	推定销量：27万4312
	必须语音控制器		《FAMI 通》评分：31



号称“史上最恶宠物”的作品，曾在DC版造成轰动的大爆冷门作品，游戏于1999年7月份推出，一度成为DC上最为畅销的游戏，当年就达到了50多万的销量。游戏原来由Vivarium公司开发，PS2版由ASKII负责移植，游戏作了各方面的强化，想不到相隔2年才移植的该作依然在2001年达到20多万的销量。游戏的玩法就是利用麦克风与玩家所养的人面鱼宠物对话，增强宠物和玩家的亲和度，还要喂人面鱼各种食物，加强补钙，让人面鱼不论是骨骼方面，还是精神状态方面都能得到健康发展。

007 被袭的特工	EA	11月15日	★★★☆☆
2001年	James Bond 007 AGENT UNDER FIRE	FPS 近未来、特工	DVD-ROM × 1
	1～4人 / 90KB / 系列第三作		推定销量：-
	对应 DUALSHOCK、手柄分插器		《FAMI通》评分：-

这是一款国内玩家很容易忽略了的游戏，但是当你耐心玩过第一关之后你会发现它是一款很有趣的游戏，它有别于以往你说接触过的DOOM游戏。**007的中主题当然要包括香车、美女、先进武器等基本元素，这些你都会在游戏看到。**邦德先生从来不偷偷摸摸地行动，本作同样继承了这一精髓，大多数关卡完全追求的是爽快感，火爆的场面让人觉得好像正在看一部好莱坞大片，这样出众效果在现在PS2游戏上还真很罕见。游戏中有一关是城市商业区公路追踪赛，其之精彩、喧哗甚至超过了DC的《疯狂出租车》。

疯狂出租车	SEGA	11月22日	★★☆☆☆
2001年	CRAZY TAXI	RAC 疯狂驾驶	DVD-ROM × 1
	1人 / 50KB / DC版移植		推定销量：约2万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：30

这款移植自DC的游戏是非常具有创意，**驾驶出租车却可以不遵守交通规则，搭上乘客却可以到处乱撞，只求能快速到达目的地**，因此游戏具有和传统的赛车游戏不同的游戏性和爽快感。想来这种"天马行空"般的游戏规则，在当今流行游戏系统严谨的今天，绝对是不多见的！舞台背景是设定为美国西海岸大城风格来制作的。游戏同样很讲究技巧，"CRAZY DASH"、"CRAZY DRIFT"等特技的发挥非常重要。自由地选乘客、超车、爽快的跳跃、超酷的撞车场面，这就是"疯狂出租车"。

REZ	SEGA/UNITED GAME ARTISTS	11月22日	★★★★☆
2001年	REZ	STG 节拍音乐	GD-ROMX1
	1人 / 9KB / 原创		推定销量：约2万
	对应 VGA、振动包		《FAMI通》评分：31

2001年由水口哲也倾力制作的音乐游戏，结合了音乐、节奏和射击游戏多种要素，游戏的画面构成极具个性，给人以十足的电脑空间感，游戏中各关的画面都以四大文明的一种作为主题。不过这是毕竟是一款LIGHT USER的游戏，老玩家如果对它有过高期待的话可能会失望。该游戏给玩家创造了一种实实在在的听觉、视觉、触觉（配有震动效果）三方面的综合享受，PS2版还售有专用的震动周边设备，可以让玩家更充分地享受游戏的乐趣。游戏在日本销量不佳，让我们期待游戏的欧美版状况能有所改善。

频率	SCEA	11月29日	★★★☆☆
2001年	Frequency	MUG/科幻	DVD-ROM × 1
	1～4人 / 256KB / 原创		推定销量：-
	对应 DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2、PS2多手柄分插		《FAMI通》评分：27

又一款由SCE力推的个性音乐游戏，续作《Amplitude》（振幅）也于2003年3月登场，两款作品都在北美获得了很高的评价。但在游戏发售之前，《频率》却是被忽略了的作品。游戏的玩法非常容易，和家人一起游戏也没问题，当然，前提是他们也喜欢电子音乐、说唱乐、摇滚等，出色的音乐是本作最大的亮点。听好听的音乐没什么，制作好听的音乐才过瘾，《频率》就是一款让你品尝到制作音乐乐趣的游戏。另外游戏对应的双人游戏模式以及各首隐藏歌曲，也都让游戏更历久耐玩。

FIFA2002 通向世界杯之路	EA SQUARE	11月29日	★☆☆☆☆
2001年	FIFA2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	SPG 足球	DVD-ROM × 1
	1～8人 / 903KB / 系列第10作		推定销量：7万5252
	对应 DUALSHOCK、手柄分插器		《FAMI通》评分：32

系列最新作品，仍然以著名中场球星中田英寿为封面。游戏的系统经过了了一定的改良，但令人无法忍受的队员在球场上"滑行跑步"的感觉仍然存在。对于球员的外貌描绘也无法令球迷认同。球员的AI低得令人吃惊，即使是选择"职业级"这一难度也是如此，让人体会到了美国人（实际制作为加拿大制作小组）对于英式足球的理解程度。游戏一直以来最大的亮点就是全体队员的实名化，但对队员的能力设定的几近随心所欲又令人无法接受眼前的这名球员就是"传说中的XXX"现实。

雷盖亚 决斗传奇	SCEI	11月29日	★★★☆☆
2001年	LAGAIA DUAL SAGA	RPG 幻想・冒险	DVD-ROM
	1人 / 285KB / 原创		推定销量：5万3808
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：28

该作完全延续了PS版第一作的风格，是款属于正统RPG类型的游戏。新的故事发生在前作的3年之后，故事的主题由原来的"雾"和"兽"转为"暗"。从游戏的画面上来看本作只能算是个高解析度的PS进化版，但是讲到游戏性，该作依然是独具魅力的！**游戏的战斗系统在继承了前作，依然是很有个性的指令组合出必杀的系统，称之为"TACTICAL ART SYSTEM"，这也让游戏具有格斗游戏的感觉。**另外游戏中在战斗画面在剧情画面上加入了语音，让游戏的剧情更真实感人。

多罗的假日	SCEI	11月29日	★★☆☆☆
2001年	トロと休日	AVG 漫画・动画	DVD-ROM × 1
	1人 / 1500KB / 系列第二作		推定销量：11万8193
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：32

1997年发售了《到哪里都一起》以后，游戏迅速成为女性玩家们的最爱，并保持长卖。本作就是该系列最新的第4作，也是在**PS2上的第1作，这次采用了实写的世界作为背景。**游戏中就是要和为了实现成为人的梦想的多罗猫一起在城市里散步，一边和它对话，一边给它拍照，以此来度过假日，过完一天后，多罗就会用画来记下这一天的日记。游戏有趣的地方就在于与为了成为人而学习语言的多罗的交流，教它说话、回答它的问题等，多罗的可爱留给人深刻的印象，这就是SCE所标榜的交流型游戏。

合金装备 索利德2 自由之子	KONAMI/KECJ	11月29日	★★★★★
2001年	METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY	ACT 策略、间谍	DVD-ROM × 1
	1人 / 80KB / 系列第4作		推定销量：80万2560
	对应 5.1 声道输出、DUALSHOCK		《FAMI通》评分：38

在全世界范围内都广受好评的"战术间谍动作游戏"最新作。从2000年初公开时已经受到了FANS极大的关注。"隐密潜入"是游戏部分的核心所在，与其他的动作游戏不同的是主角完全不需要在游戏中大开杀戒，以击倒敌人作为通过某一版面的基本条件，而是以"回避"为主，主动回避一切可以回避的战斗。众多的隐藏要素以及在游戏中可以发掘的秘密很多。除了错综复杂的剧情之外，游戏的另一大特色极具电影感觉的镜头运用，让人在惊叹游戏性之余也对游戏的制作人对"游戏电影化"的独到见解心服口服。

太阁立志传Ⅳ

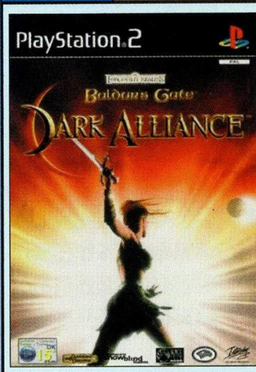
太阁立志传Ⅳ	KOEI	11月29日	★★☆☆☆
2001年	太阁立志传Ⅳ	S・RPG 历史	CD-ROM × 1
	1人 / 881KB / 系列第4作		推定销量：约3万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：33



光荣PC同名作品的PS2移植版，系列第4作。游戏的自由度非常高，玩家可以从近600名武将中任选一名进行游戏，同时还首次加入了剧本选择的设定，共有6个剧本（含隐藏剧本）可供选择。**游戏的最大特点在于引入了卡片系统，游戏中的战斗、内政等等都是通过卡片来决定结果如何的**，而整个游戏的攻略过程也演变成了卡片的收集使用过程。因此把本作说成是一个卡片游戏也丝毫不为过。PS2版加入了很多全新的卡片，很多卡片的入手方法都和PC版不同。喜爱本系列的玩家不容错过。

伯德之门 黑暗联盟

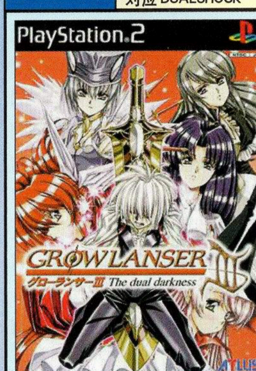
伯德之门 黑暗联盟	INTERPLAY/BLACK ISLE STUDIOS	12月3日	★★★★☆
2001年	Baldur's Gate Dark Alliance	A・RPG古代神话	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 未明 / 原创		推定销量：－
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：－



“《伯德之门》系列”进军PS2并不是直接照搬原来在PC游戏界大红大紫的RPG，而是重新制作了一款强调动作成分的全新游戏，游戏仍然由大名鼎鼎Black Isle Studios负责制作，这一点就足以保证游戏的品质。**游戏的效果出众，如充满魄力的魔法效果、高度细致的怪兽造型和场景。**游戏以《龙与地下城 第三版》（《Dungeons & Dragons 3rd Edition》）为设定基础制作，游戏的舞台设定在“伯德之门”中的一座城市中，因此游戏完全延续了“《伯德之门》系列”的世界观。游戏还支持双人同时进行游戏，这让游戏平添了许多吸引力。

梦幻骑士Ⅲ 双重黑暗

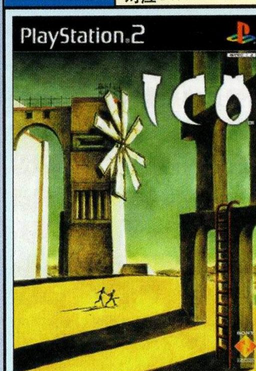
梦幻骑士Ⅲ 双重黑暗	ATLUS	12月6日	★★★☆☆
2001年	GROWLANSER Ⅲ THE DUAL DARKNESS	RPG 幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 91KB / 系列第3作		推定销量：6万9365
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：29



ATLUS倾力为PS2打造的著名角色扮演类名作《CROWLANSER》的第3弹！不过本作距前作发售只有不到5个月，这让人不由地想，那么下一作……**名声显赫的漆原智志担任该作的美术指导兼角色设计。**本作的故事背景设定很特别，因为这一次故事时间设定在前作的1000年前，世界由因为太阳的异变而混乱。本作的最大的特点之一就是作为新要素加入的“迷宫自动生成系统”，这使得本作在耐玩性上有提高。战斗新加入了合作系统，合作攻击比单机攻击有更高的攻击力，甚至还有专门的组合魔法。

ICO

ICO	SCEI	12月6日	★★★★☆
2001年	ICO	ACT 幻想	CD-ROM × 1
	1～2人 / 360KB / 原创		推定销量：约3万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：30



《ICO》刚刚推出时并没有引起什么反响，没想到最后它竟然成为首款中文PS2游戏在香港发售，这下立刻引起了国内众多PS2玩家的关注。游戏内容很简单，你扮演一位头上长角的少年保护一位神秘的白衣少女离开那座孤岛上的巨大城堡。**游戏风格清新、纯真没有花俏的修饰，但是它却拥有PS2上最出众的画面和最美好的回味。**当你完成一遍游戏后会有一种意犹未尽的感觉，而游戏令人意外的结局更是令整个游戏的主题等到了升华，这是每一位PS2玩家都不应该错过的游戏。

机动战士高达 连邦对吉翁DX

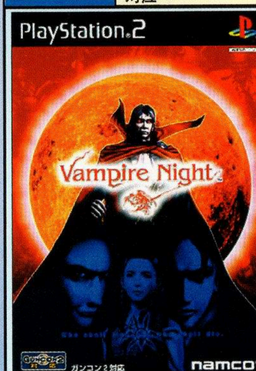
机动战士高达 连邦对吉翁DX	BANDAI/CAPCOM	12月6日	★★★★☆
2001年	机动战士ガンダム 连邦VS.ジオンDX	FTG 动画・机器人	DVD-ROM × 1
	1～4人 / 150KB / 街机增值移植		推定销量：65万4412
	对应 DUALSHOCK、网络对战		《FAMI通》评分：32



移植自街机上大受欢迎的高达对战游戏，家用PS2版的玩法和街机一样，玩家可以选择连邦或吉翁的成员进行对战，操作方法简单流畅。此外该游戏对应网络对战，这样就可以实现和街机一样的总共4人的2对2对战游戏，也可以在单机上通过画面分割来实现对战。在单人玩的模式中，**游戏新增了惊人的200个以上的任务，实在是让高达FANS心跳不已。**游戏画面充分利用了PS2的机能，效果非常棒，另外因为游戏是动作游戏天皇CAPCOM负责制作，所以游戏能很好地表现出各款机动战士各自独有的动作特性。

吸血诡夜

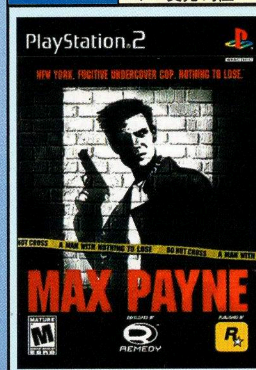
吸血诡夜	NAMCO	12月6日	★★★☆☆
2001年	VAMPIRE NIGHT	STG 光枪射击	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 40KB / 街机移植		推定销量：约4万
	对应 GUNCON2		《FAMI通》评分：32



由街机双雄SEGA和NAMCO联手打造的惊人之作。由于街机版是用与PS2具有互换性的SYSTEM246来开发的，此番移植到PS2真可谓是完美移植，而且NAMCO还为PS2版设计了很多原创模式，因此说是120%移植也毫不为过。游戏的画面绝对一流，可谓同类游戏中的最强作品，命中时的感觉也一流。此外游戏还少见地在故事背景上下了一番功夫。本作还采用了时下流行的分歧点系统，令游戏有常玩常新的感觉。美中不足的是游戏的难度不大，敌人的数量也偏少。不过还是值得强烈推荐。

马克斯・佩恩

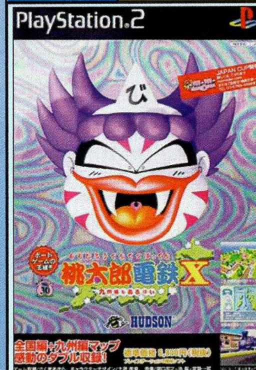
马克斯・佩恩	Rockstar	12月8日	★★★☆☆
2001年	Max Payne	ACT／枪战	DVD-ROM × 1
	1人 / 210KB / 原创		推定销量：－
	49.99美元 对应 Dual Shock2		《FAMI通》评分：－



曾让无数玩家期待了长达5年时间的大制作枪战游戏，事后证明游戏的确是取得了很大的成功。游戏在故事方面的设置也非常引人入胜，主角马克斯・佩恩为了替被黑帮分子杀害了的妻儿报仇而踏上一条无奈的复仇之路。游戏不仅应用了最新的图像引擎描绘出极其逼真的场景，而且游戏独有的“子弹时间”系列可让玩家随时发动360度旋转的慢动作视点，这样令人震憾的的效果堪称业界首创。**故事、主角的造型及慢动作，这一切也都来自吴宇森电影的“暴力美学”，这也是本作最大的卖点。**

桃太郎电铁X 九州篇

桃太郎电铁X 九州篇	HUDSON	12月13日	★★☆☆☆
2001年	桃太郎电铁X～九州篇もあるばい～	TAB 铁道	CD-ROM × 1
	1～4人 / 288KB / 前作加强版		推定销量：27万5557
	对应手柄分插器		《FAMI通》评分：34



日本国民级桌面游戏系列最新作，也是HUDSON的王牌游戏之一。本作收录了九州这块新地图，在各方面都作了较大的改变。游戏过程就是让各角色在日本巡游的同时购买各种物产或是投资，在指定的年数内增加自己的资产，从而在各竞争对手中处于领先地位。游戏中可以使用各种法宝和卡片让局面产生变化，从前进的格数的考虑、卡片的使用到购买物品的选择等，游戏各方面的策略性都有加强，可以说赢不再是光凭运气了。桌面游戏也曾在我国盛行一时，相信不少玩家都体验过类似的桌面游戏了。

响尾蛇F | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 12月13日 | ★★★☆☆

2001年	SIDEWIND F	STG 战斗机模拟座舱	DVD-ROM × 1
	1人 81KB	系列第2作	推定销量：约2万
	对应FLIGHT FORCE、FLIGHT STICK		《FAMI通》评分：30



这是ASMIK著名"《响尾蛇》系列"的第四部作品，也是PS2上的第二作。ASMIK一直都致力于模拟空战游戏的制作，早在FC和SFC时代就曾经推出多部模拟空战游戏，有着多年的制作经验。**与"《皇牌空战》系列"不同，"《响尾蛇》系列"设计更趋向写实风格**，游戏的难度更是前者无法企及的，如果你不在第一时间摆脱敌人的攻击那迎接你的将是被击落的命运。本作在操作方面较前作改进了不少，但是其他方面还有待改进，如果你是飞行Fans，本作还是一款很不错的选择。

世界足球 胜利11人5 最终进化版 | KONAMI/KCET | 12月13日 | ★★★★★

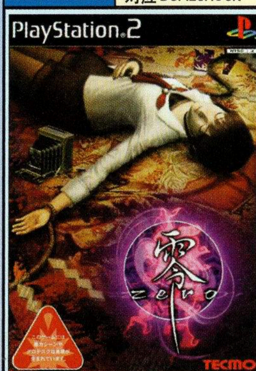
2001年	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN5 FINAL EVOLUTION	SPG 足球	CD-ROM × 1
	1～8人 183KB	《WE5》加强版	推定销量：27万5112
	对应手柄分插器		《FAMI通》评分：33



《JWE5》的国际化版本，在球队的阵容方面自然是最新的。操作感与《JWE5》是完全一样的，不过却由于队员能力值的普遍提升，使得整个游戏的感觉明显要强于《JWE5》，传球更加准确到位，拼抢更加凶狠积极，对CPU时的难度也略有提高。并且，在《JWE5》很难体现出的新的"双足假动作"以及"横步微移"在此作中也得到了非常好的全体现，这也很直观地反映了这两个版本之间的侧重点的不同。**令资深球迷玩家超感动的OPENING CG也是游戏的一大卖点，不容错过。**

零～ZERO～ | TECMO | 12月13日 | ★★☆☆☆

2001年	ZERO	AVG 惊悚	DVD-ROM × 1
	1人 1800KB	原创	推定销量：约3万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：32



TECMO的最新原创作品。游戏和《生化危机》、《寂静岭》一样都是恐怖AVG，但给人的感觉却截然不同。**《零》所强调的是那种《午夜凶铃》式的东方恐怖，而且它的确成功地营造出了那种气氛。**游戏的画面非常干净，光源处理和背景音乐都相当不错。主人公的攻击方式是用照相机进行封印，实在是非常具有想象力，而各种隐藏要素也应有尽有。虽然和树大根深的《生化危机》比起来各方面都还有一定的差距，但作为一个原创游戏已属不易。玩腻"生化"式AVG的朋友尽可一试。

杰克和达斯特 旧世界的遗产 | SCE/Naughty Dog&Cerny games | 12月20日 | ★★★★☆

2001年	JAK&DAXTER THE PRECURSOR LEGACY	ACT 幻想·冒险	DVD-ROM × 1
	1人 692KB	原创	推定销量：9万2467
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：34



绝对经典的ACT作品，SCE对该游戏也极具信心，竟然在当售之前在日本各地发送30万张游戏的试玩版，的确是大手笔。角色形象鲜明，绚丽的画面再加上流畅的操作同2001年内发售的所有动作游戏都可以一决高下！**游戏由美国的"顽皮狗制作"小组制作，制作时间历经3年。**游戏中两位活宝级主角给人留下极深的印象，尤其是达斯特，动作、语言都极尽滑稽搞笑之能事，给人以欢笑。但可能正是因为新系列第1作的关系，在视点转换和情节提示上还存在着一些缺陷，需要进一步改进。

心跳回忆3 在约定的那个地方 | KONAMI/KCET | 12月20 | ★★★☆☆

2001年	ときめきメモリアル3～约束のあの场所で～	SLG 恋爱	DVD-ROM × 1
	1人 272KB	系列第3作	推定销量：8万9578
	对应USB鼠标		《FAMI通》评分：34



"《心跳回忆》系列"是相当出色的美少女恋爱育成游戏，而新作《心跳回忆3》又确实在两部前作的基础上进化了一大步，特色系统的改良使以前枯燥的数据等级变得更加人性化，以前例行公事般的约会变得更加真实与浪漫，以前按部就班的呆板攻略变得不再适用，更多的情况下该游戏只是真实地向你传达一种爱的思绪，营造一片爱的氛围……**TOON RENDERING技术的使用让游戏原来的死画面直接变活，各少女在玩家面前变得"婷婷玉立"。**片头曲请来了日本流行音乐界的常青树ZARD制作并演唱，这让ZARD歌迷和《心跳》FANS一起"心跳"。

摩托GP2 | NAMCO | 12月20日 | ★★☆☆☆

2001年	MotoGP2	RAC 摩托车	CD-ROM × 1
	1～2人 60KB	系列第2作	推定销量：约3万
	对应专用控制器、DUALSHOCK		《FAMI通》评分：34



以完全再现世界摩托车大奖赛热血沸腾的场面为目标的摩托竞速游戏——《MOTOGP2》将在著名游戏公司NAMCO的精雕细凿下再次登陆PS2主机。新的一集《MOTOGP2》无论是在画面还是操作感上都比上一部作品有了大幅度的提高。另外，**参赛选手完全以实名登场，赛道也完全参照国际汽联指定赛道进行制作。**这是一款专业的摩托车竞速游戏，要求玩家必须要有较高的驾驶技巧，如果在雨天进行比赛需要更高超的技术才可能获得比赛的胜利。

古惑狼4爆热！魔神力量 | KONAMI/TRAVEKER' S TALES | 12月20日 | ★★★☆☆

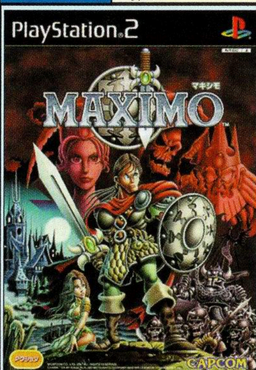
2001年	クラッシュ・バンディクー さくれつ！魔神パワー	ACT 卡通	CD-ROM × 1
	1人 64KB	系列第4作	推定销量：16万9746
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：33



PS2版《古惑狼》的开发队伍已经换为另一支开发队伍，但"《古惑狼》系列"的特点却尽数得以保留。场景方面仍一如既往的丰富，包括火山岛、冰之国、日本村庄及宇宙要塞等等超过30个以上的场景数量。本作与以往系列作不同的还有新角色——古惑狼的妹妹KOKO也可以使用了，她擅长是"空手道之腿"。在画面上，虽然表面上与以往的PS系列相似，但其实本作还是利用了PS2机能作了各方面画面的强化。本作虽然在创意上稍嫌不足，但游戏品质本身却是有保证的。

马克西莫 | CAPCOM | 12月27日 | ★★★☆☆

2001年	MAXIMO	ACT 卡通·中世纪	CD-ROM × 1
	1人 341KB	原创	推定销量：约5万
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：31



许多动作游戏由2D向3D专型都难免会变了味，但是现在我们也能找到一款成功的例子了，它就是CAPCOM近期推出的一款动作游戏——《马克西莫》。**其实本作就是著名动作游戏《魔界村》3D化的产物。**虽然是一部3D动作游戏，但是游戏内容包含了许多2D动作游戏的精髓，如二段跳、道具系统、多种攻击方式以及每一大关都会出现的极富想象力的BOSS等等，这些设定都使人能够很快投入到游戏中，加上游戏良好的操控性，本作整体的游戏性比前几代作品有了很大的提高。

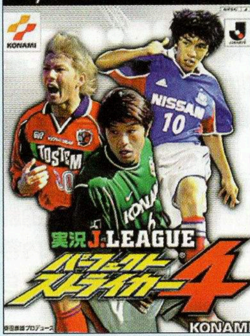
2002年 第一季度

■2002年1月9日，2001年底至诞期的约1个月时间，PlayStation 2在全球实际销售了500万台。

■2002年1月24日，PlayStation 2在韩国及中国台湾发售。

●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为25款。

实况J联盟完美前锋4	KONAMI/KCEO	12月27日	★★☆☆☆
2001年	实况 Jリーグ パーフェクト ストライカー4	SPG 足球	CD-ROM × 1
	1～8人 610KB 系列第4作		推定销量：约4万
	对应DUALSHOCK、手柄分插器		《FAMI通》评分：28



以《实况世界足球2001》的系统为蓝本，只不过**将游戏的舞台重新移回到了日本职业J联赛**。收录了截止至2001年9月11日的J联赛的最新资料，两个级别全部28支球队队员全部实名登场。新增的“模拟模式”能够让玩家以球队教练的身分来指导整场比赛，具体到游戏上就是为球队设定阵形、战术，并在适当的时候换人。联赛、杯赛以及EDIT模式再度得到了强化，保留了在前作中大受好评的“CUSTOM LEAGUE”，并追加了一度被删掉的日本足坛足球盛事之一——川崎杯。

GT赛车概念版 2001 东京	SCE	1月1日	★★★★☆
2002年	GRANT TURISMO Concept 2001 TOKYO	RAC/赛车	DVD-ROM × 1
	1～6人 101KB 系列第3作改版		推定销量：39万
	3200日元 对应GT FORCE、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：33



“《GT赛车》系列”不愧为最高品质的拟真赛车游戏，本作仍由山内一典先生倾情打造。**游戏完全是以《GT赛车3 A-规格》为蓝本进行开发，由于加入了大量巧夺天工，造型新颖的概念车**，如“FAIRLADY Z”及“RX-8”，使之又一次成为广大玩家瞩目的焦点之作。本作中共收录了39款2000～2001年度最新款概念车，其中95%的赛车是2001年刚刚面世的，这在很大程度上满足了爱车玩家对收集新车的无限追求。游戏对驾驶手感进行了一定的修正，变得更容易驾驶，画面局部上进行了一定的强化。

三国志VIII	KOEI	1月24日	★★★☆☆
2002年	三国志VIII	SLG/历史	CD-ROM × 1
	1～8人 757KB 系列第8作		推定销量：17万
	9800日元 对应PS2专用硬盘、DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：32



正统“《三国志》系列”没有停止进化的步伐，这次光荣又做出了种种新的尝试。本作中武将可以掌握“战术”，武将之间新增“关系”的设定，如好友、义兄、死敌，甚至结婚等关系。**武将的阵容也非常庞大，加上玩家自创的100个武将的话，本作共有711名武将登场**，都可以选择其一成为主人公。在可以选择的时代方面，本作是系列第一次允许玩家从184年的黄巾之乱到234年诸葛亮去世的51年间任意选出其中一年进行游戏，另外还设有幻想剧本，如所有武将都登场的剧本和234年以后的剧本。

最终幻想X国际版	SQUARE	1月31日	★★★★★
2002年	FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	RPG/幻想	DVD-ROM × 1
	1人 63KB 系列第10作加强版		推定销量：20万
	7800日元 对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：-



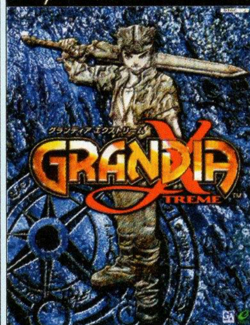
超级巨作《最终幻想X》的加强版，游戏采用英文语音，字幕可选择日英双语，并另赠特典DVD一张，内有《永远的那基节》、《素敌だね》官方MTV等珍贵内容。而游戏内容也得到了强化，除了新增多种技能外，还**追加了与八大暗黑召唤兽对决的情节**，打倒八大暗黑召唤兽后更会出现最强的敌人デア·リヒター。游戏还针对日版设计上的漏洞作了一定程度的改进，使得游戏难度要高于日版。需要提醒大家注意的是市面上还有由EA代理发行的版本，该种版本没有日文字幕选择和特典DVD。

VR战士4	SEGA	1月31日	★★★★★
2002年	VIRTUA FIGHTER 4	FTG/现实	CD-ROM × 1
	1～2人 40KB 系列第4作移植		推定销量：52万
	6800日元 对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：37



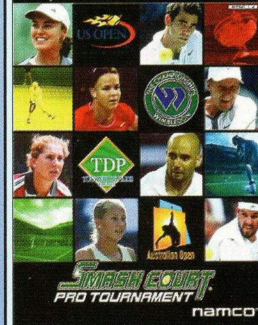
3D格斗游戏天尊之一的《VR战士》终于推出了第4作。PS2版虽然在画面的表现上无法与以NAOMI2为基板的街机版相提并论，但素质仍然称得上为上乘，神形兼备。除了完全移植之外，还增加了能够大大延长单人游戏时间的“组手”模式，让玩家不断接受CPU的挑战，体会街机版非常有特色的段位升级以及道具装备系统。**本作的训练模式可以称得上是所有格斗游戏中最棒的**，甚至还有课程教学，极为体贴。不足之处就是没有配备PS2专用硬盘的话，读盘时间略长，削弱了连续对战时应有的流畅感。

格兰蒂亚X	ENIX	1月31日	★★★☆☆
2002年	GRANDIA XTREME	RPG/幻想	DVD-ROM × 1
	1人 91KB 系列作外传		推定销量：23万
	7800日元 -		《FAMI通》评分：33



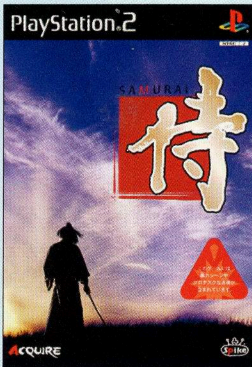
具有外传性质的作品。游戏在剧情方面较为薄弱，但强化后的“格兰蒂亚”式战斗系统非常成功，其爽快感目前鲜有能者。游戏引入了合成蛋、技能书、合体技三大全新要素，使战斗的乐趣大大上升，而魔法、特技的效果也相当华丽。通关后更会出现隐藏的100层迷宫，在里面冒险时可以听到历代《格兰蒂亚》的音乐，而真正的冒险之旅这才正式开始。**最值得称道的是游戏的读盘时间，可谓进入次时代以来读盘最快的RPG。**（绝对零时间）如果游戏的剧情能保持前两代的水平，本作可谓绝作。

强力扣杀 职业挑战赛	NAMCO	2月7日	★★★☆☆
2002年	SMASH COURT PRO TOURNAMENT	SPG/网球	CD-ROM × 1
	1～4人 1格 街机移植		推定销量：3万
	6800日元 对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：30



移植至街机同名作品，一改前几作的未来感而且卡通的风格，转为走真实路线，采用真实比例的球员造型。相比较另一网球名作“《VR网球》系列”，**能够在本作中使用更大牌的网球明星，例如阿加西、桑普拉斯、辛吉斯等人算是最大的一个亮点**。人物的建模惟妙惟肖，特写画面时几可乱真。但是就比赛本身而言，在表现网球运动的“击打感”与“力度”时还是与《VR网球》有不少的差距的。同前几作一样，本作仍然包含了大量有趣的迷你游戏，在某种程度上弥补了这款游戏的一些不足。

侍		SPIKE	2月7日	★★★☆☆
2002年	侍～SAMURAI～		ACT／时代剧	CD-ROM × 1
	1人	124KB	原创	推定销量：21万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31



本作是ACQUIRE旗下原《天诛》制作小组重组后在PS2上推出的一款描写日本武士的冒险经历的原创动作游戏。由于游戏将日本剑术格斗、解谜、刀剑收集等多种要素较好的结合在了一起，加之较高的自由度使得游戏给人带来的是一种耳目一新的兴奋感觉。**游戏的世界中，各地方的事件都是按独立的时间同时发展的**，只要玩家所去的地方不同，就会有不同的遭遇，玩家也可以不断获得新武器并学习新技，而且创造出强力连续技，使得游戏乐趣大增。整个游戏的流程虽短，但结局共有6种。

三国志战记		KOEI	2月14日	★★★☆☆
2002年	三国志战记		SLG／历史	DVD-ROM × 1
	1人	189KB	原创	推定销量：13万
	6800日元	－		《FAMI通》评分：32



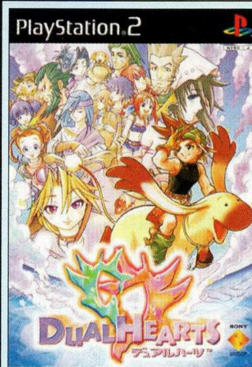
光荣的新概念SLG。本游戏一共有刘备、曹操、孙策三方势力可供选择，玩家的目标依然是老套的“统一天下”。不过本作的分支非常多，结局更是多达14种，玩家的选择将会直接影响到结局，耐玩度非常高。**游戏的最大特征就在于加入了“战法连锁”系统，运用战法连锁可以对敌人造成巨大的伤害**，而且抓到敌将的几率也会大大上升，可以说是游戏的精华所在。另外本作的剧本是请日本著名作家来编写的，其中的原创内容非常精彩，特别是吴国的剧情，绝对可以令所有的“三国迷”满意。

太空频道5 第2集		SEGA	2月14日	★★★★☆
2002年	SPACE CHANNEL 5 PART 2		MUG／节奏	DVD-ROM × 1
	1～2人	160KB	系列第2作	推定销量：5万
	5800日元	－		《FAMI通》评分：35



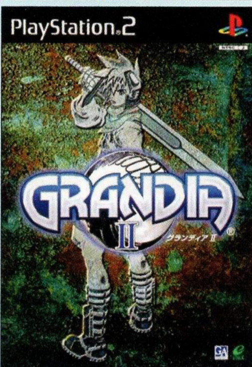
描述太空频道5的女主持人乌拉拉与谜之舞蹈集团死斗的另类音乐游戏。游戏的玩法和前作一样，玩家要准确地模仿出对手的动作及节奏，以此来战胜他们。不过本作加入了很多新要素，如卡拉OK战、乐器对决等，使战斗更富乐趣。另外游戏还加入了换装系统。游戏的缺点在于画面不够华丽，另外过高的难度也在一定程度上影响了它的销量成绩，很多玩家都只能用无敌秘技来完成游戏。值得一提的是**麦克尔·杰克逊继前作友情客串之后，本作中更会正式登场**，天王的拥趸们绝不容错过。

双心		SCE	2月14日	★★★☆☆
2002年	DUAL HEARTS		A·RPG／幻想	DVD-ROM × 1
	1人	104KB以上	原创	推定销量：－
	5800日元	－		《FAMI通》评分：29



整体感觉和《阿兰多拉》比较接近的小品级A·RPG作品。主人公和他的宠物伙伴巴库为了解救陷入危机之中的梦世界，潜入居民的梦中进行冒险。**游戏比较强调战斗成分，武器变化很丰富，对跳跃的要求并不高。**难点并不在于谜题，而在于BOSS战，如果不能正确找出每个BOSS的弱点和打法，很有可能导致游戏无法继续进行下去。本作的隐藏要素非常丰富，要想100%完美通关很有难度。如果你对画面要求不高的话，不妨来试试这款作品。值得一提的是本作的主题歌非常动听，很符合本作清新的感觉。

格兰蒂亚II		ENIX	2月21日	★★★☆☆
2002年	GRANDIA II		RPG／幻想	DVD-ROM × 1
	1人	64KB	系列第2作移植	推定销量：5万
	6800日元	－		《FAMI通》评分：29



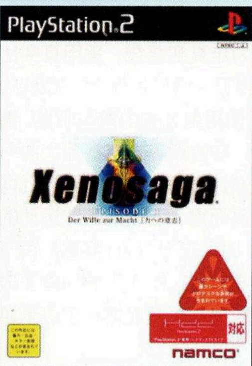
DC上最强的RPG之一，最终还是在PS2上登场了。**游戏的最大特征在于爽快的战斗系统，**魔法特技的华丽演出效果相当不俗。在战斗中获得经验值后，可以自由分配给角色各种魔法、特技和技能，成长的自由度相当高。游戏的不足之处在于游戏后期的BOSS太弱，又没有高难度的隐藏迷宫，挑战性的下降令人遗憾。另外游戏的剧情比起前作来也要相对弱一些，当年与《最终幻想VII》叫板的豪气荡然无存。PS2版和DC版比起来画面有了一定提高，但随之带来的是战斗中不时出现的延迟现象，可谓有得有失。

雪之回忆		NEC Interchannel	2月28日	★★★☆☆
2002年	Kanon		AVG／恋爱	CD-ROM × 1
	1人	记忆要求不详	PC版移植	推定销量：5万
	6800日元	－		《FAMI通》评分：29



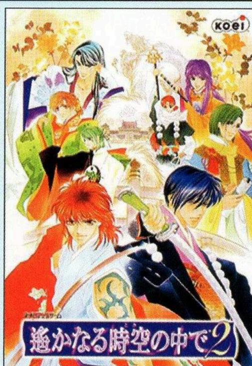
美少女游戏的极品《Kanon》在日本具有超一流的人气，令玩家黯然神伤的剧情设计恰似一首凄美的诗篇让每个人心中都留下那难忘的“雪之回忆”。本作继移植到DC以后，也接着移植到PS2上。游戏中的5名女主角都有着完全独立的剧情部分，但人物关系在游戏中被剧本主线串联得相当得体，可以说与5名女主角的邂逅的瞬间仿佛是主角的生命中闪亮的5颗星，既神秘而又充满了那种难以言语的心的悸动。本作还对应打印功能，接上打印机的话，就可以将游戏中精美的画面打印出来。

异度传说 一章 力的意志		NAMCO	2月28日	★★★★☆
2002年	XENOSAGA Episode I 力への意志		RPG／科幻	DVD-ROM × 1
	1人	165KB	系列前篇	推定销量：42万
	7800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：33



原SQUARE的《异度装甲》主制作人高桥哲哉等人离开SQUARE后创立了MONOLITH，最后与NAMCO合作推出了这款受所有《异度装甲》迷期待的科幻RPG巨作。世界观设定是游戏的最大特色，故事仿佛是一首壮绝宏大的抒情史诗，**时间跨度甚至从宇宙的创造直到宇宙的终结**，本作故事发生的实际时间为原《异度装甲》10000年前。游戏以3D的形式为玩家带来一个美丽的科幻世界，包括表情丰富的角色及壮阔的场景。光田康典的音乐制作也有优秀表现，部分音乐由伦敦交响乐团演奏。

在遥远的时空中2		KOEI	2月28日	★★☆☆☆
2002年	遥かなる时空の中で2		AVG／恋爱	DVD-ROM × 1
	1人	116KB	系列第2作	推定销量：3万
	6800日元	－		《FAMI通》评分：31



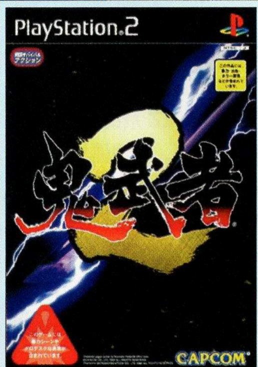
2000年PS上发卖的前作的续篇，**经典的女性向游戏**。玩家扮演一名普通女中学生一天忽然被召唤到一个叫“京”的世界，在驱散怨灵的同时还要周旋在被称为“八叶”的8位帅哥之间。你不仅要与帅哥们搞好关系，而且好感度到了一定程度还会与他们成为恋人关系，游戏故事流程就是由这些“主路线”和“恋爱路线”组成的。战斗中还是有“应援台词系统”，在战斗时根据“八叶”的性格说出鼓励他们的话，不仅能力会上升，而且当到一定程度时还可以使出必杀，最重要的是说对了是会加好感度的。

J联盟 创造职业球会2002	SEGA	3月7日	★★★★☆
2002年	サカつく 2002 J.LEAGUE プロ足球クラブをつくろう! SLG/足球		DVD-ROM×1
1~2人	330KB	DC版移植	推定销量：50万
6800日元	-		《FAMI通》评分：34



“《J联盟创造球会》系列”参入PS2的第一弹，较之前的DC版有了全面的强化！尤其是比赛时的全3D场面，完全是重新制作的，实况解说的数据也更充实了。游戏主要以球会的经营与球员的育成为主体。22人制的球队班底调配与一些新增加的练习项目都突出了此游戏在系列基础系统上的进化，使其成为目前最强的足球题材育成类游戏。此外游戏设计上对球员的能力进行了更新，调整了比赛时的平衡性，强调球员之间配合的重要性。游戏也提供了更多体贴的设计，许多数据能够让玩家一目了然。

鬼武者2	CAPCOM	3月7日	★★★★★
2002年	鬼武者2 A・AVG/历史		DVD-ROM×1
1人	390KB	系列第2作	推定销量：95万
6800日元	-		《FAMI通》评分：36



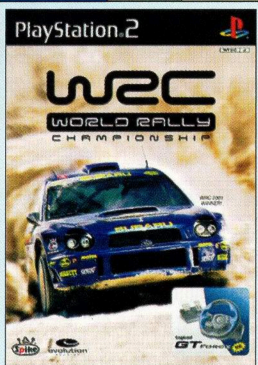
故事时间设定为前作10年后，依然是以对抗幻魔为主题，主角变成了名剑客柳生十兵卫。武器以及防具系统大幅进化，赠给同伴物品以提高好感度的系统也是全新的。剧情的分支相当多，分支主要与同伴的好感度有关，这也使游戏相当耐玩。**战斗时的究技奥义“一闪”再度进化，更容易使出，也更具刺激性和爽快性。**主题曲由知名摇滚乐手布袋寅泰演唱，令人血脉贲张，游戏所有的过场CG动画也都是绝对不可错过的极品之作。通关之后的迷你小游戏以及其他丰富的隐藏要素也显示了本作的完成度之高。

星球大战 杰迪星际战士	LucasArts	3月13日	★★★☆☆
2002年	Star Wars Jedi Starfighter SLG/幻想		DVD-ROM×1
1~2人	记忆要求不详	系列第2作	推定销量：-
49.99美元	-		《FAMI通》评分：-



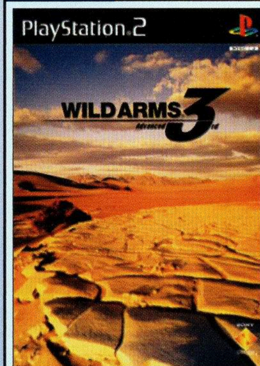
《Star Wars Starfighter》的续作，同为飞行游戏，在游戏素质上来说，本作可以算是LucasArts在家用机上的优秀作品之一。与前作相比，本作改进的地方不是太多，也就是说玩过前作的玩家可能会觉得没有惊喜，但新玩家可就不一样了。**游戏中的超大爆炸效果制作非常出色，光源处理、半透明及碎片等的制作也很非常炫。**游戏的闪光点在于它的附加奖励的设置，游戏一共设置了30项丰富的奖励，有的是原画，有的是制作者的评论。另外注意迷你游戏中的双人游戏非常值得一玩。《星战》FAN必玩。

WRC 世界拉力 冠军杯	SPIKE	3月14日	★★★☆☆
2002年	WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP RAC/拉力		DVD-ROM×1
1~2人	1440KB	原创	推定销量：5.5万
6800日元	对应DUALSHOCK2、GT FORCE		《FAMI通》评分：35



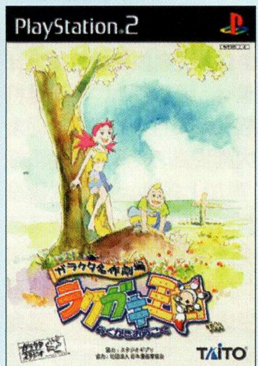
本作是2002年度国际汽车联合委员会惟一推荐的一款拉力赛车游戏。因为得到了官方授权，所以游戏收录的2002赛季世界拉力锦标赛的车手、车队以及所有分站赛段的资料完全是官方的，这与我们在电视上看到的完全相同。无论是路况效果、天气变化、场景制作以及最主要的操作感上都有着一流的表现。玩家参加全14站比赛，赛道总数超过30条，途经10个国家和地区，可以过足一把拉力瘾。游戏对应究级赛车装备G T FORCE，操作手感同样有着一流的表现，只可惜赛道设计得相对简单了。

荒野兵器进化版3	SCE	3月14日	★★★★☆
2002年	WILD ARMS ADVANCED THIRD RPG/西部剧		DVD-ROM×1
1人	35KB	系列第3作	推定销量：22万
5800日元	-		《FAMI通》评分：32



SCE人气RPG的第三作，带有浓郁美国西部风格。游戏采用时下流行的卡通渲染技术，但不同的是又经过了特殊处理，让本作画面具有一种独特的插画风格，再加上秒间60帧的流畅画质，给人脱俗的感觉。**游戏的音乐很棒，光是片头就有5种，出现的歌曲更达6首之多，**的确是非常花心思的制作。游戏有很重的解谜成分，要充分考虑到4位主人公的不同特点才能把游戏顺利进行下去。另外游戏的隐藏要素非常丰富，支线剧情长度不亚于主线。通关后还能接续角色的能力进行二周目游戏，而剧情也会略有不同。

废品名作剧场 涂鸦王国	TAITO	3月20日	★★★☆☆
2002年	ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国 RPG/幻想		DVD-ROM×1
1人	299KB以上	原创	推定销量：7万
6800日元	-		《FAMI通》评分：32



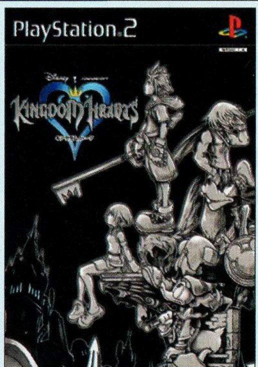
让自己辛苦画出来的东西变活，那是一种什么样的奇妙感觉呢？（神笔马良？）本作就能够帮你实现这个愿望。游戏中玩家可以任意涂鸦一只动物（或是怪物？），接着游戏就可以让这只动物变成多边形并活起来！你给动物画什么样的脚，它就会怎么样走路，绝对还原度100%。玩家还可以培育自己所画出来动物，让它与其他动物战斗。值得一提的是，代表日本动画制作最高水平的“吉卜力工作室”积极参与了本作的制作，包括佐藤好春、安藤雅司等人，甚至直接为本作制作了片尾动画，吉卜力迷不要错过。

超级机器人大战IMPACT	BANPRESTO	3月28日	★★★★☆
2002年	スーパーロボット大战 IMPACT S・RPG/动画・机器人		DVD-ROM×1
1人	350KB	系列外传作	推定销量：60万
7980日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：33



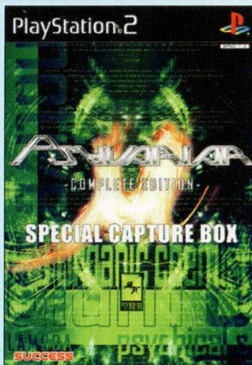
以WS版《超级机器人大战COMPACT 2》三部曲为剧情脚本，再加入了《机动战舰NADESICO》等5部新作品的这款游戏在系统上集系列之大成，**全101话的超长流程也代表着该游戏在“《机战》系列”中具有总结性的意义。**游戏画面在PS版的基础上进行了强化，独有的“合体攻击”与“同时援护攻击”等新系统都展现出热血豪情的游戏特色，不过作为一款PS2游戏，这样的画面有解析度不够之嫌。地图画面改为了全3D，很有新意，也有了新的战略性，但一些场景的设计过于复杂，影响了观察角度。

王国之心	SQUARE	3月28日	★★★★☆
2002年	KINGDOM HEARTS A・RPG/动画+原创		DVD-ROM×1
1人	132KB	原创	推定销量：82万
6800日元	对应DUALSHOCK2、PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：36



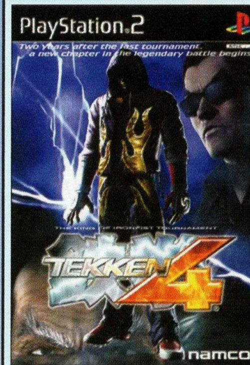
SQUARE和迪士尼强强联手打造的A・RPG大作，由SQUARE王牌画师野村哲也担任本作的人设兼游戏导演！游戏最大的魅力就在于众多迪士尼明星和《最终幻想》系列”明星的登场，**SQUARE运用高超的技术把这些明星的动作及表情制作得栩栩如生，再加上丰富的音效和活泼的色彩，让人感觉来到了童话世界。**本作的游戏性也不俗，主线剧情乐趣十足，隐藏要素同样丰富，由平成歌姬宇多田光演唱的主题歌《光》更是委婉动人。只是游戏的视角设定还不是很理想，难度也偏低，算是不大不小的遗憾。

闪电战斗机	SUCCESS	3月28日	★★☆☆☆
2002年	サイヴァリア コンプリートエディション	STG/科幻	CD-ROM × 1
1~2人	72KB	街机移植	推定销量：-
5800日元	-		《FAMI通》评分：30



由同名街机作品移植的纵版STG，街机版采用TAITO的G-Net基板，风格与彩京游戏略有不同。**本作与其他STG最大的不同就在于加入了所谓的"BUZZ系统"**。在BUZZ系统的作用下，只要躲开子弹就能获得经验值，经验值累积到一定程度后还能升级。敌方火力越密集，获得的经验值也就越多。不过级别的高低与自机的能力并无太大关系，只是关系到隐藏关的出现。为了充分表现出游戏的魅力，自机的中弹判定之小，敌方火力之密集，实在是到了闻所未闻的地步。STG爱好者不妨玩一玩这款游戏。

铁拳4	NAMCO	3月28日	★★★★★
2002年	铁拳4	FTG/幻想	DVD-ROM × 1
1~2人	69KB	街机系列第4作移植	推定销量：35万
6800日元	对应逐行扫描电视		《FAMI通》评分：36



3D格斗天尊级作品最新作，系统及人设都有巨大改变，令人感觉是一个全新系列的开始。本作最大的改变就是取消了无限边界场地，**增加了壁际系统和地形高低差效果，令游戏有了全新的攻防战略思路**；部分招式加入JUST FRAME判定，难度大增；角色数量缩减到17个，各角色性能也有不小的变化。PS2版具有100%的移植度，并追加了各角色的通关动画；在《铁拳3》中深受好评的迷你游戏"TEKKEN FORCE"也复活了。本作还对应硬盘和逐行扫描，使画面效果达到了PS2游戏的顶尖水准。

正邪幻想曲II	NEC Interchannel	3月28日	★★☆☆☆
2002年	BLACK / MATRIX II	S·RPG/幻想	DVD-ROM × 1
1人	66KB	系列第2作	推定销量：4万
6800日元	-		《FAMI通》评分：30



系列第2作，以其阴郁、颠倒黑白的世界观而广受女性玩家的欢迎。游戏虽然模仿了著名的SLG《皇家骑士团》的很多要素，但其"凝血·剑血"的系统却受到了广泛的好评。这次又是一名失忆的主角，他忘记了自己活着的时候的一切记忆，成为了"魔界四天王"之一，指挥自己的军队与对立的种族展开了殊死之战。白翼与黑翼、天使与恶魔，这些《圣经》里的东西在游戏中尽显不已。在武器上进行"剑血·凝血"可以强化武器的能力，而且还会使用魔法。另外，**NEC唯美的画工也是游戏的一大亮点**。

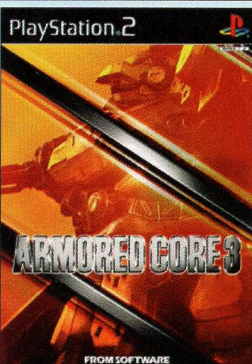
2002年

第二季度

■2002年5月5日，PlayStation 2全球出货量达到3000万台。

●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为28款。

装甲核心3	FROM SOFTWARE	4月4日	★★★★☆
2002年	ARMORED CORE 3	ACT/机器人	DVD-ROM × 1
1~4人	90KB	系列第3作	推定销量：22.5万
6800日元	对应PS2 MODEM、iLINK线、iLINK HUB、USB鼠标		《FAMI通》评分：34



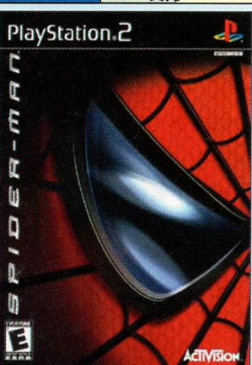
硬派机械人动作游戏在2002年的最新作。**系列作的一大特色就是由日本大名鼎鼎的机械设计师河森正治参与机械设计**，因此游戏中不论是机器人还是部件设定都极具观赏性。本作的画面素质较之前一作又有了大幅提高，机器人的金属感在游戏中一览无遗，再加上各种火爆的武器设计，让游戏画面尤为精彩。斗技场中每次战斗结束后观看REPLAY也是至高享受之一。初玩者可能要花上一定的时间才能掌握游戏的操作及系统，不过系统已经相当成熟，上手了以后你就会发现游戏的魅力所在。

信长的野望 岚世记	KOEI	4月4日	★★☆☆☆
2002年	信長の野望 嵐世記	SLG/历史	CD-ROM × 1
1人	5MB	系列第9作	推定销量：10万
9800日元	对应PS2专用硬盘、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30



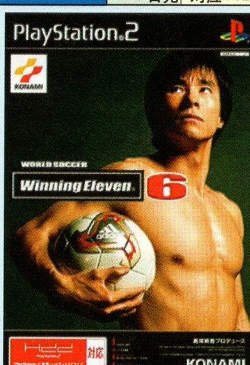
光荣以日本战国历史为题材的SLG《信长之野望》比《三国志》历史还长，1983年的《信长之野望》就是光荣第一款大获成功的历史SLG，该作系列化后至今已近20年。**第9作《岚世纪》的PS2版进化主要是3D画面及即时制的引入**，充分利用了PS2机能的3D画面让合战更有迫力，另外"忍者众"等"诸势力"登场，让游戏更深度地表现出日本战国时代。本作可选剧本数为9个，武将数更是系列作以来最多的，达到1400人以上，不管是喜欢SLG游戏的人，还是喜欢日本战国的人，都可以得到满足。

蜘蛛人：电影	Activision	4月16日	★★★☆☆
2002年	Spider-Man: The Movie	ACT/电影	CD-ROM × 1
1人	79KB	电影改编	推定销量：-
49.99美元	-		《FAMI通》评分：-



随着《蜘蛛人》在电影上复活并横扫全球票房的强劲势头，游戏同时登陆各大机种。由于硬件的大幅提升，游戏终于可以向玩家完美的展现世界大都会曼哈顿大厦林立的摩登风貌。**利用游戏出色的物理引擎，玩家能够从中体验到的是百米高空以时速90英里的速度在摩天大楼之间穿梭的心跳感觉**。同时利用蜘蛛人的种种特性，玩家还可以惩治罪犯，维护正义。游戏在打斗方面较前作有了一定的改进，不过依然显得比较生硬。某些游戏流程比较拖沓，任务的设计缺乏新意，整体上给人一种老套的感觉。

世界足球 胜利十一人6	KONAMI	4月25日	★★★★★
2002年	WORLD SOCCER Winning Eleven 6	SPG/足球	CD-ROM × 1
1~8人	832KB	系列第6作	推定销量：109万
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：36



在世界杯开幕之前推出的王者足球游戏，凭借着本身优秀的素质以及世界杯热潮的影响，销量成功突破了100万套，成为该系列最成功的一作。比赛本身以及其他各个模式都有了极大的革新，球员动作数量的提升是显而易见的。核心模式MASTER LEAGUE的赛制有了非常大的变化，球队也增至40支。训练模式也增加了全新的挑战模式。另外，本作还特地收录了QUEEN的包括《We Will Rock You》在内的两支单曲，在片头以及夺得世界杯之后播放，非常有震撼力。

监视者

监视者	SCE	4月25日	★★★☆☆
2002年	SURVEILLANCE 监视者	AVG/科幻	DVD-ROM × 1
	1人 / 163KB	PS2系列第3作	推定销量：-
	5800日元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：32

SCE“やるドラ系列”在PS2上的第3部作品，具有浓厚SF色彩的动画AVG。**游戏充分利用DVD的大容量来存放超高品质的过场动画，而且首创6画面浏览式的游戏方式**，玩家要随时关注这6个监视器的画面，从而对各种突发事件采取准确的应对措施。游戏有很多分支，但达成100%完成度的难度并不大。圆满通关后不但可以自由观看全部MOVIE，还会追加153点SEARCHING POINTS等隐藏要素。不过本作是系列作品中第一款无字幕的作品，所以能否顺利过关完全要靠玩家卓越的听力，这对于国内玩家来说确实有些苛刻了。

诺亚方舟：灰烬

诺亚方舟：灰烬	ENTERBRAIN	4月25日	★★★☆☆
2002年	THE LAST GALERIANS ASH	A・AVG/科幻	DVD-ROM × 1
	1人 / 128KB	系列第2作	推定销量：-
	6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：27

一款世界观相当奇异的游戏，制作人员可是大有来头，超个性的角色是由以《多重人格探侦サイコ》、《MADARA》而获得高人气的田岛昭宇设计的，**原作和脚本则是由以《全部抱きしめて》(KinkiKids演唱）等作品闻名的著名制作人康珍化负责**。本作的故事发生在前作（PS版）6年以后的舞台。玩家继续扮演拥有超能力的少年，与神秘的集团展开战斗。由于是在PS2上推出，所有画面完全由3D构成，而且华丽程度提升了不少。如果不能合理利用自己的超能力，玩家很快就会GAMEOVER。

绝体绝命都市

绝体绝命都市	IREM	4月25日	★★★☆☆
2002年	绝体绝命都市	A・AVG/生存	DVD-ROM × 1
	1人 / 320KB	原创	推定销量：14万
	6800日元	对应DUALSHOCK2、PS2专用硬盘、PS2振动器	《FAMI通》评分：32

本作以地震灾后逃生、自救为题材，使得游戏格外标新立异，与众不同。正因如此，所以玩家在游戏中碰到的谜题与以往的AVG有很大的不同，人性化的谜题设计让玩家体会到了更多的真实感。玩家不单单是一个人冒险，中途还会遇到美少女同伴。到了后期，游戏的剧情简直是峰回路转，令人始料不及。在操作方面游戏存在着严重的问题，玩家需要一段时间去适应。画面整体只能说一般，贴图显得很糟糕，但是突破性的游戏题材使得游戏在日本获得了大部分玩家的认可。

混沌时代 NEXT 失落的牵绊

混沌时代 NEXT 失落的牵绊	IDEA FACTORY	4月25日	★★★☆☆
2002年	GENERATION OF CHAOS NEXT ～失われし绊～	S・RPG/幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 306KB	系列第2作	推定销量：4万
	6800日元	-	《FAMI通》评分：29

《混沌时代》的第二作仍然是一款有机地结合了RPG与SLG要素的游戏。游戏中玩家的目的就是称霸无忧岛，SLG部分类似《三国志》那样，玩家为了攻城掠地，就必须注重策略的应用与武将的发掘；RPG部分，玩家必须经历重重探索，最后在与怪兽的战斗中获得胜利。游戏在系统方面的设计非常成熟，完成度也很高，游戏中各武将的人设也值得一提，不但精美而且极富个性。厂商也着手塑造《混沌时代》品牌，该作不但有原创的片头歌与片尾歌，还制作了相关动画DVD。

机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记

机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记	BANDAI	5月2日	★★★☆☆
2002年	机动战士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立战争记～	SLG/动画・机器人	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 198KB	系列第3作	推定销量：31万
	6800日元	-	《FAMI通》评分：33

高达战略游戏《基连的野望》进化到PS2上的一作。游戏中你可以选择成为吉翁军的总帅或是连邦军的首领，负责从军队的建设到战斗策略的指挥，以此来根据自己的能力改变高达的历史。**比起前作，本作追加了军团系统等新要素，让游戏性更加出众，战斗画面更以华丽的全3D制作，真是诚意十足。**除了原作中的著名人物悉数登场以外，游戏中还提供了144个原创人物，让游戏保持新鲜感。另外，SUNRISE还专门为游戏全新制作了40分钟以上的动画，这些动画将揭示一些不为人知的高达历史。

水下单元

水下单元	IREM	5月2日	★★★☆☆
2002年	-U- underwater unit	STG/潜艇	CD-ROM × 1
	1人 / 76KB	原创	推定销量：-
	5800日元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：30

老牌街机厂商IREM重组后推出的第2款家用游戏。**本作可以认为是当年IREM的代表作《海底大战争》的3D进化版。**玩家不但要驾驶潜艇在水下追踪、捕捉敌人，而且还要与海面上的武器设施进行战斗。除此以外发掘海底遗迹也是重要的任务之一。游戏可利用过关后的奖金让武器升级、强化自己的潜艇，这样极大地刺激了玩家战斗欲望，同时也使游戏的耐玩度增加了不少。可惜游戏并没有把握潜艇隐秘行动的精髓，结果导致游戏变成了水下进行的《皇牌空战》，失去了潜艇游戏应有的特色。

布兰尼热舞

布兰尼热舞	THQ	5月9日	★★★☆☆
2002年	Britney's Dance Beat	MUG/流行音乐	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 50KB	原创	推定销量：-
	39.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：-

这是一款以小甜甜布兰尼（BRITNEY SPEARS）为主角的音乐对战型游戏。画面及系统相当简明，很容易上手。背景音乐采用了小甜甜甜美的歌声，其中**收录了包括她1999年推出的成名曲《BABY ONE MORE TIME》在内的5首歌曲。**歌曲数量虽少，但在游戏中获得的分数可以用来开启很多隐藏要素，除了一些布兰尼的后台及工作影像外，还有观看演唱会的模式。由于采用了新技术，玩家可以自己操作镜头的转向与缩放，颇具现场感。对于布兰尼的FANS来说，这款游戏有相当的观赏性和收藏价值。

DDRMAX DanceDanceRevolution 6thMIX

DDRMAX DanceDanceRevolution 6thMIX	KONAMI	5月16日	★★★☆☆
2002年	DDRMAX DanceDanceRevolution 6thMIX	MUG/节奏音乐	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 77KB	系列第6作	推定销量：3万
	5800日元	对应DDR专用控制器	《FAMI通》评分：-

曾引领音乐游戏狂潮的“《DDR》系列”家族庞大，成员众多，而且几乎全部都有家用机移植版本。这款MAX版应该算是一个总结性的作品了，虽然画面没有质的飞跃，但**PS2移植版借以DVD的大容量收录了该系列60首以上的经典曲目，令FANS大呼过瘾。**在玩法方面没有太多的变化，一些传统模式都得以保留，只是叫法有些不同罢了。不过NOSTOP模式的难度大增（漏4个箭头即死），适合HARDCORE的挑战。另有练习模式、EDIT模式等体贴的设定。只可惜《DDR》早已降温，不然还是颇值得一玩的作品哦！

最终幻想 XI

最终幻想 XI	SQUARE	5月16日	★★★★★
2002年	FINAL FANTASY XI	MMORPG／幻想	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	系列第11作	推定销量：22万
7800日元	必须对应PS2网络套件、必须对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：38

“《FF》系列”大胆进军网络的一作。**虽然是初次制作网络游戏，但《FFXI》各方面都很成熟，游戏画面和音乐都堪称网络游戏中的佼佼者，无愧于《FF》的称号。**游戏自由度很高，可以做很多自己想做的事，结交身处异地的游戏同伴，切身体会到这个名为“瓦那·迪尔”的虚拟世界。游戏发售后，SQUARE还积极维护游戏，不断地进行游戏的升级。《FFXI》必须对应PS2专用硬盘等网络套件，但由于PS2网络周边外设的货源问题等客观原因，至今PS2《FFXI》仍只有20万注册用户，令人遗憾。

E.O.E. 崩坏前夜

E.O.E. 崩坏前夜	EIDOS INTERACTIVE	5月23日	★★☆☆☆
2002年	E.O.E. －崩坏の前夜－	A·AVG／科幻	DVD-ROM×1
1人	84KB	原创	推定销量：－
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：26

作为一款解谜成分颇多的动作游戏，它在很多方面都借鉴了其他游戏的特点，给人一种大杂烩的感觉。游戏中主角可以使用的武器可以说是五花八门。在打斗过程中玩家可以发动强力连续技，**最令人吃惊的就是打击敌人的过程中玩家还可随时更换武器对敌人二度打击**，实在给人一种哭笑不得的感觉。游戏的操作感显得相当生硬，画面也比较粗糙，其他方面也没有什么突出的优点可言。看来这款投其所好，刻意模仿其他大作制作的游戏，从制作那天起就注定了它失败的命运。

冲锋车3 新时代

冲锋车3 新时代	E3 STAFF	5月23日	★★★☆☆
2002年	RUNABOUT 3 NeoAGE	RAC／赛车	DVD-ROM×1
1人	346KB	系列第3作	推定销量：3万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31

游戏是久违的CLIMAX公司的拳头产品，它完全继承了前作DC版的一切精髓，在画面素质上有了较大的提升。本作与《疯狂出租车》有着异曲同工的主题——疯狂！游戏中，玩家要在规定的时间内驾驶车辆去完成各种任务，而且可以**将所有的交通规则远远地抛在脑后，谁要是拦“我”就撞开它！**这样疯狂的行为不但不会受到惩罚反而会给玩家带来丰厚的奖金，以购买更加重型的车辆，甚至包括坦克在内。游戏对冲撞镜头刻画得相当细致，“交通事故”后的惨景以及各种破坏效果尽收眼底。

荣誉勋章 前线

荣誉勋章 前线	EA·DREAMWORKS	5月30日	★★★★★
2002年	Medal of Honor Frontline	FPS／二战	DVD-ROM×1
1人	147KB	系列第3作	推定销量：129万
49.99美元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：－

本作绝对是家用机史上最精彩的FPS之一！故事背景设定参考了第二次世界大战中著名的盟军反攻欧洲大陆的“霸王”作战计划。游戏中六大关分别是“霸王”作战计划中著名的六大战役，游戏的第一关“诺曼底登陆战”正是“霸王”作战计划的首场战役。玩家要扮演美军帕特森中尉纵身于各个战役完成艰险的任务。游戏中出色的音效、画面演出极为震撼。场景的拟真度令人咋舌，著名的诺曼底防线、法国乡村小镇、荷兰街巷等场景均在DREAMWORKS的鬼斧神工下一一再现。本作绝对是FPS迷的首选游戏！

盖盖乐

盖盖乐	SCE	5月30日	★★☆☆☆
2002年	オトスタツ ～OTOSTAZ～	PUZ	CD-ROM×1
1～2人	98KB	原创	推定销量：－
5800日元	－		《FAMI通》评分：27

这是一款相当别致的益智类游戏，又是一款SCE的匠心之作品。**全3D画面用纸片效果来进行再现，给人留下深刻印象。**游戏的规则还是比较复杂的，主要是在成45度的方格区域内利用“土”、“木”来搭配“水”来建造房屋，房屋还有升级系统，建得越高玩家得到的分数越高。通过游戏玩家可以体验万栋高楼瞬间拔地而起的快乐经历。加上诸多道具要素，要想玩好这款游戏还真的需要把游戏规则好好熟悉一下。好在游戏中有超详细的说明，加上游戏已经推出中文版，上手并非难事。

降魔默示录

降魔默示录	PCCW Japan	6月6日	★★★☆☆
2002年	RAGING BLESS～降魔默示录～	ACT／幻想	CD-ROM×1
1～4人	42KB	原创	推定销量：－
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：26

进入3D时代以后，有许多公司都推出过3D清版ACT，这款《降魔默示录》便是其中的佼佼者。游戏的画面非常不错，比很多大作都要好。游戏的世界观异常宏大，人设也相当不俗，非常具有特点。手感对于一个ACT来说是最重要的，本作的手感就相当不错，难度也适中，只是敌人的种类少了点。游戏的故事模式共有5位角色可供选择，在其他模式中可以选择的角色多达20名。缺点在于游戏缺少育成要素，全部角色通关之后游戏动力就会锐减，如今这种朴素的游戏已经很难找到市场了。

WipEout Fusion

WipEout Fusion	BAM!	6月19日	★★★☆☆
2002年	WipEout Fusion	RAC／科幻	DVD-ROM×1
1～2人	190KB	系列第4作	推定销量：－
49.99美元	－		《FAMI通》评分：－

对速度感有特别喜好的欧美人，当然不会满足于一般的赛车游戏。**同样是追求速度感，“《WipEout》系列”中的主角并不是普通的赛车而是未来派的悬浮飞车，**再加上由于时代设定于未来，各赛道也是比较天马行空的设计，因此《WipEout》具有与一般赛车游戏不同的速度感，在这一点上《WipEout》类似任天堂的名作《F-ZERO》。作为一个老牌系列的最新作，《WipEout Fusion》与以往的《WipEout》有很多的不同，虽然开发队伍换了，但新作不但做出了新意，还将原作的优点扬光大。

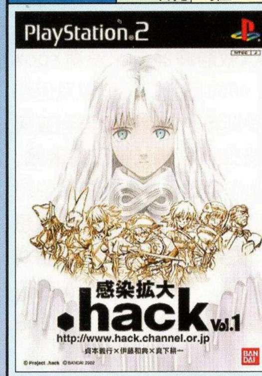
ROOMMATE 麻美 我的那一位是女子高中生

ROOMMATE 麻美 我的那一位是女子高中生	データム·ポリスター	6月20日	★★☆☆☆
2002年	ルームメイト·麻美－おくさまは女子高生－	AVG／恋爱	DVD-ROM×1
1人	150KB	系列第2作	推定销量：3万
6800日元	对应DUALSHOCK DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：25

在集英社的著名漫画杂志《周刊青年跳跃》上以每月一次的形式进行连载的《麻美 我的那一位是女子高中生》被选入“《ROOMMATE》系列”作为素材，这一要素的确是吸引那些FANS购买的第一动力。**游戏画面素质很高，忠实再现了可爱的麻美小姐在生活与学习中的方方面面。**但在玩法上则比较死板，与传统的美少女恋爱游戏没有什么区别，只需要玩家在固定的时间内到固定的地点去触发特殊事件就可以了，有种很单调的感觉。“流鼻血”系统是非常恶趣味的设计，不过还是很吸引人去尝试的。

.hack//感染扩大 Vol.1

.hack//感染扩大 Vol.1	BANDAI	6月20日	★★★★☆
2002年	.hack// 感染扩大 Vol.1	RPG／科幻	DVD-ROM × 1
	1人 / 685KB / 原创		推定销量：20万
	5800日元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29



以未来网络游戏为背景的RPG游戏，**初次发售就以“贞本义行×伊藤和典×真下耕一”和附送OVA动画DVD为卖点吸引了不少人的注意。**而游戏本身也有不少特色：独特的世界观、模仿网络游戏的方式，这些都是吸引玩家的所在；游戏中独特的“数据导出”能力也使得战斗多了不少变数和乐趣。此外多种媒体互动也非常成功，获得一致好评的TV版动画《.hack //SIGN》可以看作游戏的前传，OVA、漫画等也在各方面补完着“.hack”这个世界，想真正理解可就不能只局限于游戏哦！

波波罗古罗伊斯 最初的冒险

波波罗古罗伊斯 最初的冒险	SCE	6月20日	★★★☆☆
2002年	PopoloCrois ～はじまりの冒険～	RPG／幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 369KB / 系列第2作		推定销量：16万
	5800日元 / 对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：28



随着游戏系统的进化与游戏画面的3D化，使整个游戏与前作有着很大的差别。另外新加入的即时时间系统非常引人注目，许多要素都会同这个暂新的系统有着密切的关联。故事主人公由前作的皮亚特洛（ピエトロ）转变成他的儿子皮朗（ピノン）担任，**在一段紧张刺激的冒险旅程中，引发出了童话般美好的温馨感觉。**该游戏给RPG高手一种返朴归真的感觉，战斗系统的创新度不高，流程也比较短，但却扎扎实实地体现出了升级与战斗之间的平衡性，不会有索然无味的练级烦恼。

心跳回忆 Girl's Side

心跳回忆 Girl' s Side	KONAMI	6月20日	★★★★☆
2002年	ときめきメモリアル Girl' s Side	SLG／恋爱	DVD-ROM × 1
	1人 / 148KB / 系列第2作		推定销量：6万
	6800日元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：28



KONAMI经典恋爱游戏系列女性版，这次玩家扮演的不再是一名毛头小子而是一名才步入高校的女高中生。这一次告白地点是“传说的教堂”，当毕业时，英俊的王子会在那里等你……与系列其他几作一样，游戏分成了学习、参加社团活动、约会、迷你游戏部分等，在玩家周围的男生有酷哥型、帅哥型、幼齿型、运动型、成熟型、大叔型以及变态型，可以说能够充分满足玩家对各种类型的男性的喜好。**搭载“EVS2系统”之后，帅哥们会叫出玩家的名字，让玩家更有投入感，强大的声优阵容也是该游戏的卖点。**

特技人

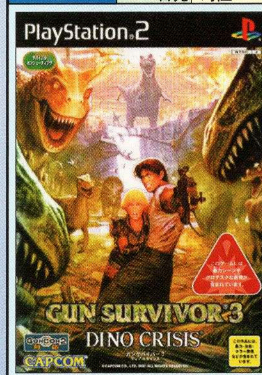
特技人	INFOGRAMES	6月26日	★★★★☆
2002年	Stuntman	RAC／特技	DVD-ROM × 1
	1人 / 674KB / 原创		推定销量：-
	49.99美元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



以描写特技人的飞车生涯为主题的另类驾驶游戏。玩家在游戏中需要驾驶规定的车辆完成规定的特技，驾驶途中会有导演不断通过耳机向你喊话，提示你应该如何完成特技。**在完成一部电影的全部特技“拍摄”任务之后还会有一段影片剪辑，让人大有“真的是在拍电影”的错觉。**驾驶不同车辆的速度感、操作性以及重量感都制作得非常到位，特技的设计也别具匠心，完成一项特技之后的成就感很高。此外，本作还有一个手动编辑特技任务的模式，让玩家的想象力得到充分的发挥。

枪下游魂3 恐龙危机

枪下游魂3 恐龙危机	CAPCOM	6月27日	★★★☆☆
2002年	GUNSURVIVOR 3 DINO CRISIS	STG／科幻	DVD-ROM × 1
	1人 / 145KB以上 / 系列第3作		推定销量：6万
	6800日元 / 对应GUNCON2、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30



剧情与《恐龙危机2》有关联。**游戏类型从ACT变成了光枪STG，但增加了很多动作游戏要素。**玩家需要操作误入异世界的主角，二战时的美军士兵麦克·怀特手持未来世界的武器，根据神秘人物的指示去拯救深陷恐龙包围的女孩波拉。除了一些传统的光枪射击游戏关卡之外，本作与《枪下游魂 生化危机》一样，玩家使用GUNCON2光枪就能进行各方向的移动，上手后就可以体会到本作独特的操作感，而许多在普通的光枪射击游戏中比较少见的武器，例如狙击枪、炸弹等都在本作中出现了。

尤蒂的工作室 格拉姆纳特的炼金术士

尤蒂的工作室 格拉姆纳特的炼金术士	GUST	6月27日	★★★☆☆
2002年	ユーディーのアトリエ ～グラムナートの炼金术士～	RPG／幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 700KB / 系列第4作		推定销量：7万
	6800日元 / -		《FAMI通》评分：31



“《工作室》系列”的第4弹，故事舞台从萨鲁布鲁古搬到了远在东方的格拉姆纳特的芬丁王国。主人公尤蒂是一个从200年前穿越时空来到萨鲁布鲁古的炼金术士，在这个世界，尤蒂不停地研究炼金术，寻找回去的方法，不过由于她的水平有限所以老是给周围的人添麻烦。**《尤蒂的工作室》秉承了系列一贯特色，接受任务、在迷宫内冒险、炼金**……这一次武器防具也是需要用材料来打造的，道具上也有自己独特的从属效果这一能力，用炼金术作成的新道具还会继承原有道具的能力，相当有趣的设定。

剑豪2

剑豪2	元气	6月27日	★★★☆☆
2002年	剑豪2	ACT／历史	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 310KB / 系列第2作		推定销量：15万
	6800日元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30



由插画家寺田克也负责人设的刀剑类ACT游戏。游戏中登场的角色都是日本历史上赫赫有名的剑豪，玩家可以自创一位角色，通过各种比试不断向这些剑豪挑战，最终成为天下第一的剑士。以再现真实的剑术为目标，制作者专门请来了小野派一刀流、神道无念流、立身流三派高手，在其协助下游戏中剑豪们的型和构完全再现了他们当年的风采。设计者将对战系统分为攻、待、悬三种，作用各不相同，很好地模拟出了真实剑道比赛中的感觉。设计者对真实性的追求令人肃然起敬。

封神演义2

封神演义2	KOEI	6月27日	★★★☆☆
2002年	封神演义2	RPG／历史・幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 195KB以上 / 系列第2作		推定销量：4万
	6800日元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30



根据我国神话小说《封神演义》改编的游戏，人设仍与前作相同为冈崎武士。**本作号称新感觉RPG**，进入战斗后角色就来到一小块全3D制作场景，主角与同伴就要在这块场景中与敌人战斗，战斗引入了很多动作要素，因此战斗模式甚至可以说是一个较为完整的小型动作游戏了。虽然战斗中只能控制主角，但却可以和一起战斗的同伴有各种各样的交流，如召唤同伴、与同伴一起使出多人合体技等，合体技的种类多达500种以上。游戏中“宝贝”的概念很广，相当于其他RPG道具与装备的合称。

2002年
第三季度

■2002年7月24日，PlayStation 2在日本国内的出货量累计达到1000万台。
■2002年9月17日，PlayStation 2在全球的出货量累计达到4000万台。
●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为28款。

寂静岭2 最期之诗

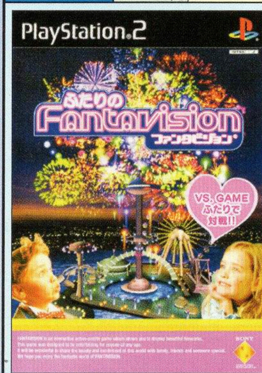
寂静岭2 最期之诗	KONAMI	7月4日	★★★☆☆
2002年	SILENT HILL 2 最期の诗	AVG／惊悚	DVD-ROM×1
1人	94KB	系列第2作加强版	推定销量：-
4800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



本作先推出了Xbox版，接着又被放在PS2上重新发卖。对于喜欢《寂静岭2》却又没有Xbox的玩家自是大好机会，4800日元的低价以及玛利亚篇的剧情补遗已经很划算了。**新增的玛利亚篇讲述了玛利亚的神秘身世，剧情紧接正篇游戏。**玩过后令人感叹游戏制作者对人性真相的敏锐感触。《寂静岭》向来都以恐怖著称，2代的恐怖感相对1代而言可以用“变本加厉”来形容，游戏中角色的出演也生动真实，充满人性。建议各位挑选一个独自在家的夜晚来体验这款游戏，绝对是“寂静”的恐怖。

两人的烟花

两人的烟花	SCE	7月4日	★★☆☆☆
2002年	ふたりのFantavision	PUZ／烟花	DVD-ROM×1
1～2人	100KB	系列第2作	推定销量：-
4800日元	-		《FAMI通》评分：30



《两人的烟花》是与PS2同时发售的游戏，同属SCE创意游戏大家族的一员，也是很能够吸引LIGHT USER的一款好游戏，游戏的进行很简单，就是让玩家巧妙地控制空中烟花起爆的时机，从而形成一系列的连锁起爆，最终在画面上创造出绚烂华丽的烟花场面。作为《两人的烟花》续集，本作很好地发挥了前作的休闲游戏的创意，将原来的一人烟花提升到可以2人游戏的“二人烟花”，**不管是家人之间、还是恋人之间，都可以一起进行“烟花作战”。**游戏还推出了中文版，这样国内玩家玩起来更有亲切感了。

幻想水浒传III

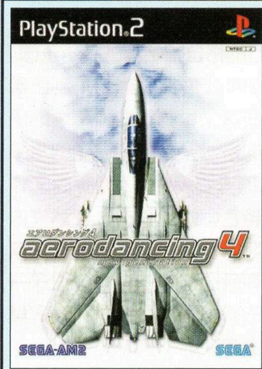
幻想水浒传III	KONAMI	7月11日	★★★★☆
2002年	幻想水浒传III	RPG／幻想	DVD-ROM×1
1人	135KB	系列第3作	推定销量：35.5万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31



“《幻水》系列”的第三部正统续作，将画面进化到了全3D，**本作无论是系统要素、游戏画面还是故事剧情方面都非常出色。**游戏开始时可以选择3位命运相互交织的主人公，这样游戏以复杂而充满变化性的视点去诠释整个故事。108星的收集仍然是游戏的乐趣之一，战斗画面下，可以有6名角色同时登场，战斗人员的组合是战略性所在。不过缺少主要角色间对话的配音比较令玩家失望，人物变为Q版也让一部分前作的FAN颇有微词。本作还发售了英文版，意外的是，本作在欧美获得了极高评价。

空中的舞蹈4 新时代

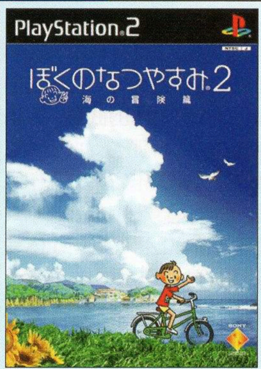
空中的舞蹈4 新时代	SEGA	7月11日	★★★☆☆
2002年	AERO DANCING 4 New Generation	SLG／战机	DVD-ROM×1
1～2人	记忆要求不详	系列第4作	推定销量：3.5万
6800日元	对应FLIGHT FORCE、PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：30



世嘉王牌模拟空战游戏作品，自从首部作品于1999年于DC登场以来，这已经是系列的第9款作品，真可谓高产。同前几作一样，本作同样**是一款追求真实飞行感觉的游戏，对玩家的驾驶技术提出了较高的要求。**本作共有9个不同项目，超过40种训练课程，包括起飞、着落、各种武器的使用、空战格斗的高级技巧等，让玩家能够充分领略驾驶飞机的艰辛和乐趣。乱入模式Scramble需要玩家随时迎接各种突发事件，可以说是游戏最激动人心的设定。由于游戏内容比较繁杂，需要玩家花较长时间去了解。

我的暑假2 海の冒险篇

我的暑假2 海の冒险篇	SCE	7月11日	★★★★☆
2002年	ぼくのなつやすみ2 海の冒险篇	AVG／现实	CD-ROM×1
1人	92KB	系列第2作	推定销量：40万
5800日元	-		《FAMI通》评分：33



SCE个性游戏《我的暑假》发售2年后终于推出了续作。本作完全保持前作所有“田园”特色，画面的精美程度则提升到了PS2级别，**美伦美奂的乡村景色令人陶醉，在这样的美景下游戏中表现出了特有的温馨。**与前作相同，除了可以在乡村中到处“游荡”并与村中的人们交流以外，主角波谷还可以进行制作昆虫标本、钓鱼、斗虫等小游戏，在海中游泳冒险则是本作新增的要素。极富童趣的角色设计仍出自上田三根子之手，而片头曲《少年时代》当年由井上阳水演唱，在日本是众人皆知的名歌。

捉猴2

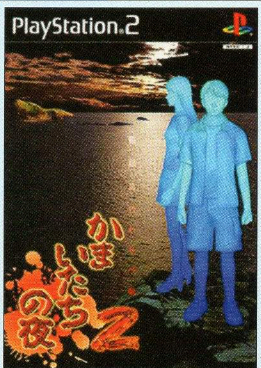
捉猴2	SCE	7月18日	★★★☆☆
2002年	サルゲッチュ2	ACT／漫画化	DVD-ROM×1
1人	300KB	系列第2作	推定销量：20万
5800日元	-		《FAMI通》评分：32



1999年在PS上推出的新派ACT的正统续作，主人公变成了前作主人公小翔的表弟阿光，为了捉回散落在各个空间里的调皮猴子而四处奔波。同前作一样，本作仍然标榜着完全活用DUALSHOCK2的两个类比摇杆的特色。可以使用的有趣的武器多达12种，关卡数也从前作的23关提升到28关，猴子的数量号称是前作的10倍以上，**而猴子的动作丰富度也是前作的10倍以上，**猴子们丰富的造型以及生动的肢体语言正是本作的一大看点，单单只是使用探测器侦察猴子们的傻乎乎的动作就已经非常有趣了。

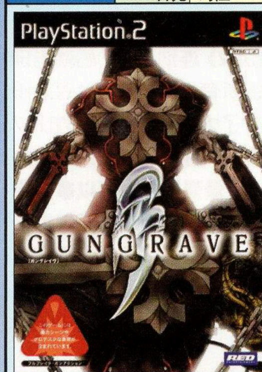
恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌

恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌	CHUNSOFT	7月18日	★★★☆☆
2002年	かまいたちの夜2～监狱岛のわらべ呗～	AVG／悬疑	DVD-ROM×1
1人	350KB	系列第2作	推定销量：31万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：36



1994年发卖的《恐怖惊魂夜》的续篇，以孤岛“三日月岛”的洋馆为舞台，描写主人公是如何破解各种谜团而找出连续杀人凶手的故事。**作为电子音响小说诞生十周年的作品，该作不论是画面还是音乐都达到了业界的顶级水平。**不管是以剪影方式表现的人物也好还是那充满了日本民族气息的音乐也好，该作将游戏的恐怖气氛都烘托得非常出色。多达105种结局也会让各位玩家大呼过瘾，各个主故事流程了分成了几个支干线，结局有的怪异有的搞笑，充分体现出了东方人的黑色幽默。

铳墓	RED	7月18日	★★★☆☆
2002年	GUNGRAVE	ACT／枪械	DVD-ROM × 1
	1人	76KB	原创	推定销量：7万
	6800日元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：30



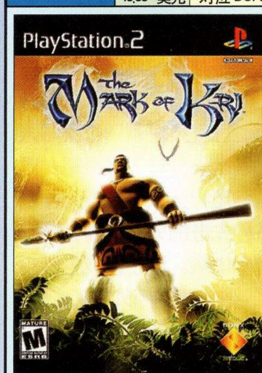
广井王子领衔的RED公司正式加入SEGA集团的第一作。该游戏的原案及角色设计由内藤泰弘负责，内藤泰弘以漫画《TRIGUN》而出名，他为本作所做的人设具有独特魅力，主角身背钢铁棺材的造型让人过目不忘。另一知名漫画家藤岛康介在本作中担任机械设定，因此游戏在这两面的表现非常出色。游戏类型设定为第三人称动作射击，背景为全3D，**整体游戏充满了火爆、硬派的感觉**，通关一次可以打开特技慢动作模式，这更让游戏的"耍酷度"平添了三分。但缺点是游戏缺乏变化，总游戏时间也实在过短。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风	CAPCOM	7月25日	★★★★☆
2002年	ジョジョの奇妙な冒险 黄金の旋风	ACT／漫画	DVD-ROM × 1
	1人	42KB	漫画改编	推定销量：12万
	6800日元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：31



奇幻、冒险与暴力是《JOJO》的精髓，此次CAPCOM在新技术卡通渲染的协助下更好地把握住了漫画的精髓！游戏以原作第5部剧情为蓝本展开，剧情中的重要战斗都会在游戏中表现出来。**实在让人难以想象，CAPCOM竟然能以这么高的还原度再现荒木飞吕彦大师的鬼斧神工。**而且SECRET FACTOR的存在纯粹是为那些FANS设定的，不熟悉原作的玩家估计就很难了解这一要素的价值了。除了传统的收集模式，另类故事模式（原创模式）可以让玩家自由选择角色与敌人对战。

The Mark of Kri	SCEA	7月30日	★★☆☆☆
2002年	The Mark of Kri	ACT／暗杀	DVD-ROM × 1
	1人	699KB	原创	推定销量：-
	49.99美元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：-



由SCEA推出的一款完全原创的美版动作游戏。故事讲述的是古老部落的一位青年为了拯救被邪恶瘟疫侵蚀的部族而展开冒险的故事。**游戏展示在玩家眼前的一切充满了原始的粗犷美。**绝不重复的场景和地形会给人一种强烈的探索欲望。游戏的打斗风格比较独特，玩家需要一段时间才能够适应，而游戏真正的精髓是从第二关才开始的，这时玩家体会到的是类似《天诛》、《MGS》那样的潜入暗杀类动作游戏。可惜游戏中许多动作都是事先安排好的，自由度方面显得不足。

机动战士高达战记 失落的战争	BANDAI	8月1日	★★★☆☆
2002年	机动战士ガンダム战记 The Lost War	ACT／机器人	DVD-ROM × 1
	1～2人	363KB	原创	推定销量：38万
	6800日元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：31



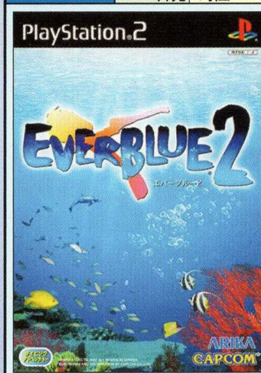
近年来最优秀3D动作版高达游戏，真实再现了原作中一年战争期间的各大重要事件。玩家可以自由选择连邦军或者吉翁军来进行游戏，随着游戏的进程，玩家可以使用的机体也会逐渐增多，可以操作的机体有30架以上，RX-79 G Ez-8、老虎特装型B-3、GP-01、京宝梵等大人气机体都有漂亮的演出。游戏中僚机扮演着极其重要的角色，只有熟练指挥他们配合自己进攻才能够取得好成绩。随着玩家的战斗表现的不同，玩家的军衔会有相应变化，只有较高军衔才能挑战隐藏关卡、取得隐藏机体。

RPG制作工具5	ENTERBRAIN	8月8日	★★☆☆☆
2002年	RPGツクール5	ECT／游戏制作	DVD-ROM × 1
	1人	2271KB	系列第5作	推定销量：5.5万
	7800日元	对应特定规格数码相机、USB键盘	《FAMI通》评分：-



"《RPG制作工具》系列"终于在PS2上进化的一作，机能有了飞跃，新的《RPG制作工具》所能让玩家实现的效果也有了飞跃，这次玩家将可以制作出全3D的RPG了。为了让玩家能更快地熟悉制作过程、更快地上手，游戏提供了非常丰富的帮助功能。而由于游戏媒体容量的提升，本作所提供的样本也更加丰富了，如迷宫地图、城镇等。而**本作的一大亮点就是收录了一个由折尾一则先生（"《DQ》系列"IV～VII的剧本制作）制作的样本游戏**，便于玩家参考大师级的制作。

蔚蓝依旧2	CAPCOM	8月8日	★★☆☆☆
2002年	EVERBLUE 2	AVG／潜水	CD-ROM × 1
	1人	1034KB	系列第2作	推定销量：-
	6800日元	对应DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：32



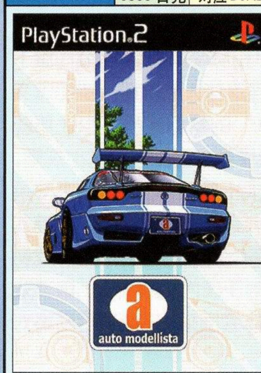
讲述潜水员在深海探宝的新概念AVG。本作的故事紧接上代，不过探险地图比上一代大了不少，游戏时间也大大加长。本作比起前作来最大的变化就是加入了能够攻击玩家的深海鱼类，令探险的紧张感倍增。强化后的水下摄影系统非常有趣，**如果能把所有的海洋图鉴凑齐，必将获得至高的感动。**游戏中还设计了一口深不可测的井作为隐藏迷宫，没有究极的装备很难从中生还。值得一提的是游戏设计者还与日本七大电玩杂志取得合作，在游戏中找齐这些杂志后可以参加官方抽奖。

突变第三型	Universal Interactive	8月19日	★★★☆☆
2002年	The Thing	AVG／科幻	DVD-ROM × 1
	1人	2318KB	电影改编	推定销量：-
	49.99美元	对应DUAL SHOCK2	《FAMI通》评分：-



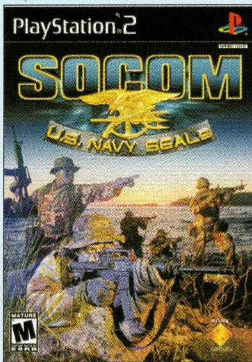
根据1982年的科幻恐怖电影《突变第三型》（THE THING）而改编的游戏，电影由大师级导演约翰·卡朋特（John Carpenter）执导。刚开始游戏时，你可能会觉得有些失望，但如果你给它一个机会，继续深入下去，很快你就会体验到本作的优秀之处。**游戏中的团队行动的设计相当有新意，其信任与恐惧系统也的确在游戏中起着很大的作用。**游戏其实可以描述为一款生存、惊悚游戏，说起来好像有些类似《生化危机》，其实两者绝对是天差地别的。另外注意游戏中那些怪物及一些描写可能会令人反感。

automodellista	CAPCOM	8月22日	★★★☆☆
2002年	アウトモデリスタ	RAC／卡通赛车	DVD-ROM × 1
	1～8人	282KB	原创	推定销量：12万
	6800日元	对应DUALSHOCK2、GT FORCE、USB键盘、PS2 MODEM	《FAMI通》评分：30



CAPCOM独辟蹊径，利用卡通渲染技术打造的一款新意倍出的赛车游戏，加之**本游戏的制作人是"街霸生父"船水纪孝**，顿时吸引了众多玩家的注意。游戏画面整体的颜色显得十分鲜艳，配合多种动画效果更加表现出赛车行驶时那种风驰电掣的动感。游戏总共收录6条赛道，独特的车辆改造系统可以帮助玩家创造出性能一流，外观出众的靓丽跑车，同时游戏还对应网络功能，支持最多8人比赛。由于在操作手感上没有特色，赛道设计缺乏专业性，使得游戏玩起来流畅度明显不足。

SOCOM：海豹突击队		SCEA	8月27日	★★★★☆
2002年	SOCOM: U.S. Navy SEALs		ACT／军事	DVD-ROM × 1
	1～16人	159KB	原创	推定销量：-
	49.99 美元	对应PS2耳塞、话筒套件、网络适配器、HDTV		《FAMI通》评分：-



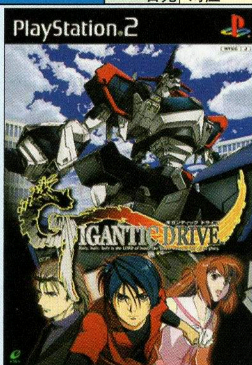
SCE在美国发售PS2专用网络适配器时的首发游戏，虽然网络游戏模式是本作的一大卖点，但本作主要的单人游戏模式一点也不差于任何经典作品，游戏销量已经过了百万，其中三分之一的人可以上网玩，剩下的买家自然玩的就是单人游戏，可见本作单人游戏模式之强。游戏强调真实，不仅在游戏系统上，也在于画面上，表面上看没什么华丽之外，但也很注重一些细节的描写。另外，**游戏注重于队伍作战，在给队员下指令的操作方面也设计得相当合理。**优点很多，可惜的是单人游戏下AI不高的缺点较明显。

真·三国无双2 猛将传		KOEI	8月29日	★★★★★
2002年	真·三国无双2 猛将传		ACT／历史	DVD-ROM × 1
	1～2人	262KB	系列第2作加强版	推定销量：74万
	3980日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：33



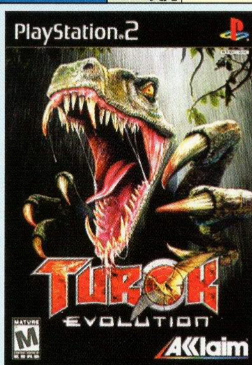
超人气ACT《真·三国无双2》的加强版。本作可以与《真·三国无双2》连动，连动后就能玩到《真·三国无双2》的所有内容。游戏针对前作中大受好评的要素进行了大幅度强化，并加入7位他势力武将的剧情模式。**游戏最吸引人的地方就是加入了最强模式，在最强模式中可以拿到武将的第5件武器**，非常有挑战性，亦令玩家能够充分体会到收集的乐趣。此外游戏还大幅强化了护卫兵系统，不但可以自己创造护卫小队，还能将武将编为自己的无双护卫兵，令游戏的乐趣倍增。

Gigantic Drive		ENIX	8月29日	★★☆☆☆
2002年	ギガンティック ドライブ		A・AVG／科幻・机器人	CD-ROM × 1
	1～2人	80KB以上	原创	推定销量：2.5万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI》通评分：30



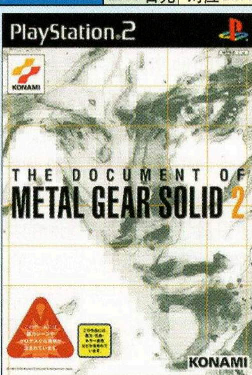
ENIX于夏天推出的一款机器人动作游戏，**本作意在表现“存在于现实世界中的超巨大机器人”这样的感觉**，因此游戏中的巨型机器人均为40米高以上，而且许多格斗场地选择在现代建筑群中进行，有了对比，机器人们才真正显得巨大，这样也有些日本的“特摄片”的感觉。游戏中玩家远距离操作这些巨型机器人进行格斗战，根据需要，机器人可以加装各种强化部件，机器也可以做出各种变形。游戏的进行模仿日本TV动画的播放形式进行，每一个故事为1话，总长共有50话以上。

恐龙猎人：进化		Acclaim	9月1日	★★★☆☆
2002年	Turok: Evolution		FPS／科幻	DVD-ROM × 1
	1人	115KB	系列第4作	推定销量：-
	49.99 美元	-		《FAMI通》评分：-



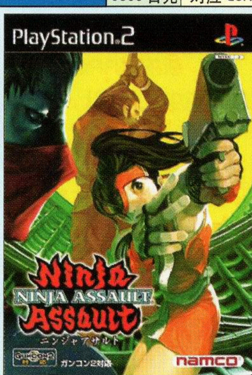
《恐龙猎人》的系列作品在PC上、N64上均有不俗的表现。**玩惯了在房间里或小巷中与敌人鏖战的FPS游戏，忽然玩一下本作，你会觉得其场景相当庞大。**玩家要扮演一位误闯入恐龙世纪的印第安人来击破外星人的侵略。游戏中最初的武器只有弓箭和斧头，随着流程的前进主角将会夺取各种先进的外星武器，而且武器射击时的特效非常华丽。到了游戏中期主角还要驾驶武装翼龙在敌方基地与外星人作战。整体说来算是一款相当不错的FPS游戏——值得一玩！

THE DOCUMENT OF MGS 2		KONAMI/KCEJ	9月12日	★★☆☆☆
2002年	THE DOCUMENT OF METALGEAR SOLID 2		ECT／游戏资料	DVD-ROM × 1
	1人	60KB	系列第2作资料	推定销量：2万
	2980日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



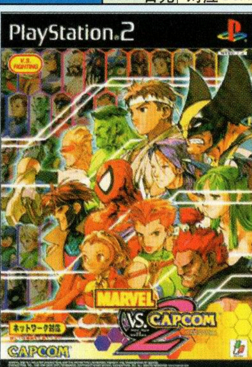
一张满是《潜龙谍影2》游戏资料的光盘，其中包括了非常详尽的资料，许多资料都是无法在游戏看到的，名副其实的一张“发烧”级光盘。欣赏3D模型时对应DUALSHOCK2的压力感应功能，你可以真正随心所欲地进行观看的相关操作。光盘中的内容有：特典影像50段、音乐欣赏模式、《MGS2》3年零8个月的制作年表、约100幅机械设定图、约10种3D机械模型、约55幅场景设定图、约220幅角色设定画、约30个角色3D模型、约130段全即时演算剧情及约300幅分镜……

忍者突袭		NAMCO	9月12日	★★☆☆☆
2002年	NINJA ASSAULT		STG／忍者	CD-ROM × 1
	1～2人	48KB	街机移植	推定销量：-
	6800日元	对应GUNCON2		《FAMI通》评分：28



作为一名忍者，不用刀也不用手里剑而是凭借手中的火铳打击敌人，这样的设定会给玩家带来一种很特别的感觉，对于那些好奇心强的玩家更加具有吸引力。**作为一款光枪游戏，游戏做出了忍者游戏特有的运动感觉。**游戏共有9大舞台，玩家必须在危机四伏的险境中过关斩将，达成任务。灵活的视点变换也能让玩家体会忍者飞檐走壁，以奇袭打倒敌人的快感，难怪游戏的街机版曾在日本红极一时。只可惜游戏的移植时间太晚，虽然是完全移植，但画面素质已经不能满足当今玩家挑剔的眼光。

漫画英雄VS.CAPCOM 2 新时代英雄		CAPCOM	9月19日	★★★★☆
2002年	MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES		FTG／漫画	CD-ROM × 1
	1～2人	58KB	街机移植	推定销量：12.5万
	6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32



史上角色最多的对战格斗游戏，登场的56名角色包含了CAPCOM和MARVEL两间公司旗下所有的著名人物，就连这些人物的招牌技都忠实地收录其中，“3对3”的梦幻式战斗也让那些FANS大呼过瘾。游戏操作的简便中透露出规则，战斗画面的华丽中显现出朴实，可以喻为“VS系列”的最高峰。与两年前的DC版相比，在模式上并没有新增多少内容，购买角色仍然是游戏初期最大的乐趣所在。对于国内玩家来讲，该游戏的乐趣有一半将无法体会出来，不能进行网络对战实在是一种遗憾。

.hack//恶性变异 Vol.2		BANDAI	9月19日	★★★★☆
2002年	.hack// 恶性变异 Vol.2		RPG／科幻	CD-ROM × 1
	1人	682KB	系列第2作	推定销量：19.5万
	5800日元	-		《FAMI通》评分：30



前作发售三个月后的第2作，在游戏系统方面做了不少改进，例如可以自行更换同伴的装备、敌人属性的引入等，使得战斗中有更多的战术应用。能够继承前作记录使得之前的一番心血不会白费，同时有些情节是只有继承记录的情况才会发生的。此外游戏中也开始出现TV版动画中的角色，如米米露、A-20等等，各媒体间的互动进一步加深，相互推动的结果也吸引了不少新的玩家。**游戏的耐玩度和战略性比前作有所提高**，各种收集内容也比较丰富，足够玩到下作发售了。

太空堡垒：Battlecry

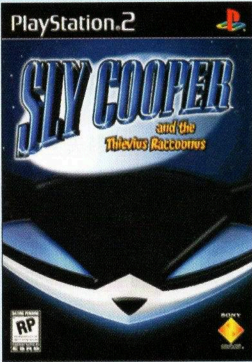
太空堡垒：Battlecry	TDK Mediactive	9月23日	★★★★☆
2002年	Robotech: Battlecry	ACT／动画・战机	DVD-ROM×1
	1～2人	109KB	动画改编	推定销量：-
	49.99 美元	-	《FAMI通》评分：-



根据80年代初期风靡全国的动画《超时空要塞MACROSS》为蓝本而改编成的射击游戏《太空堡垒：BATTERCRY》，**依照"超时空要塞系"的机体特色，结合了射击与动作两大要素**，再加上运用了先进的卡通渲染技术，使得一直爱好这部动画的玩家终于可以在游戏中一展身手了。游戏提供给玩家进行选择的主要包括练习模式、故事模式以及对战模式，各模式之间虽然相对独立，但对玩家操作技巧的考验却是多方面的。因为有许多技巧看似简单其实有很大的学问，比如锁定目标的技巧和机体形态的转换等。

狡狐大冒险

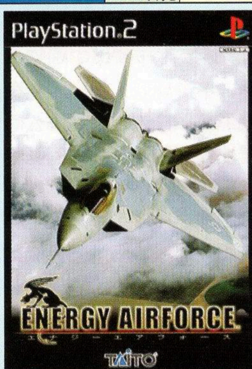
狡狐大冒险	SCEA	9月25日	★★★☆☆
2002年	Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	ACT／幻想	DVD-ROM×1
	1人	49KB	原创	推定销量：-
	49.99 美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2	《FAMI通》评分：-



SCEA重新诠释卡通渲染技术，为我们带来的一款画面极为亮丽的动作游戏。本作有很多可圈可点之处，**华丽的游戏画面已经让人怀疑这是否是一款PS2上的游戏**。花样繁多的游戏内容以及穿插在游戏中的各种幽默片段给玩家带来的是一次又一次的快乐。游戏需要玩家不断地在设计精巧的版面上打倒敌人，并收集钥匙才能过关，整体难度不是很高。游戏每一关设计得都不错，正因为如此反而让人觉得整个游戏缺乏层次感，兴奋点自然少了。由于机能限制，游戏会出现托慢情况，实在是无奈。

ENERGY 空中力量

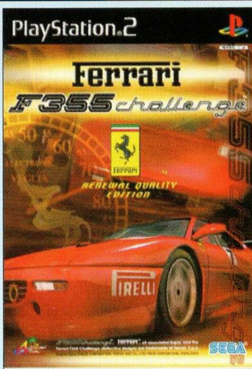
ENERGY 空中力量	TAITO	9月26日	★★★☆☆
2002年	ENERGY AIRFORCE	SLG／战机	DVD-ROM×1
	1人	190KB	原创	推定销量：8.5万
	6800日元	-	《FAMI通》评分：31



老牌街机厂商TAITO推出的首款全3D模拟空战游戏，玩家同样是驾驶战斗机完成各种作战任务。游戏无论是从操作感还是画面表现来看都可以说是中规中矩。然而**游戏推出更深层的意义在于它对应PS2新型超强外设——头戴式显示器**。该显示器名为"PUD-J5A"（约合人民币4000元）。利用嵌入到头戴式显示器中的传感器，可以使头部的动作与游戏画面联动，玩家可观察到15个视野屏，体验到以前从未有过的战机模拟场面，临场感觉不言而喻。希望以后能有更多优秀的游戏支持这套外设。

法拉力 F355 挑战

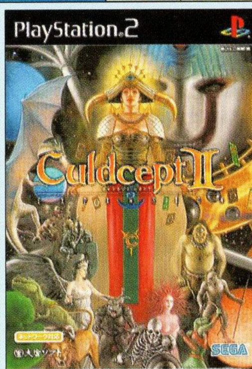
法拉力 F355 挑战	SEGA	9月26日	★★★☆☆
2002年	Ferrari F355challenge	RAC／赛车	DVD-ROM×1
	1～2人	25KB	街机移植	推定销量：-
	6800日元	-	《FAMI通》评分：27



街机上较成功的一款赛车游戏的再次移植版。画面整体素质较DC版并没有什么显著的提升，最明显的是加强了局部光影效果。游戏追加了Drift模式和某些驾驶技能评价，使得玩家有了一个提高成绩的标准和依据。与许多赛车游戏有所不同，游戏中全部车辆都出自法拉力。**游戏比的是驾驶技术和比赛心理，心理稳定是获得比赛胜利的关键**，所以游戏在整体气氛上可能缺乏那种赛车游戏的激烈场面。这是一款非主流风格的赛车游戏，是否能够接受它就要看玩家的喜好了。

卡片召唤师 II 扩充版

卡片召唤师 II 扩充版	SEGA	9月26日	★★★★☆
2002年	Culdcept II EXPANSION	TAB／幻想	DVD-ROM×1
	1～4人	62KB	系列第2作加强版	推定销量：8万
	6800日元	对应PS BB网络套件	《FAMI通》评分：35



"《卡片召唤师》系列"的最新作，DC版的衍生作品。既然称为《扩充版》那游戏自然会有些新东西，首先就是卡片数量，官方公布说多了一百多张卡片，但由于游戏对应PS2专用硬盘与网络，那就可以到网上去下载新的卡片。**卡片的设计也请来了日本著名的插画家来画，包括寺田克也、开田裕治、花山由理、中井宽等名家**，不仅如此，游戏的卡片的原画以及能力设定有的也是从玩家那征集。游戏追加了"金币系统"与新地图，这样一来游戏的耐玩度就大幅度上升，不过不能进行网上对战有点遗憾。

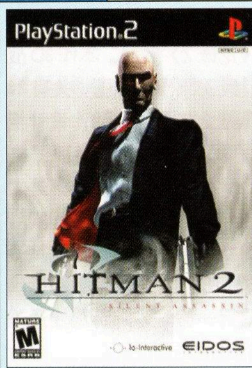
2002年
第四季度

■2002年11月21日，"SCPH-39000"型PlayStation 2在日本发售。

●入选《PS2游戏至尊年鉴》的游戏为49款。

刺客任务2

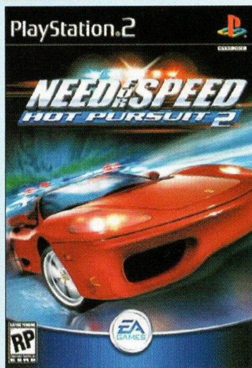
刺客任务2	EIDOS	10月1日	★★★☆☆
2002年	Hitman 2: Silent Assassin	ACT／现实	DVD-ROM×1
	1人	记忆要求不详	系列第2作	推定销量：-
	49.99 美元	-	《FAMI通》评分：-



说起隐密动作性的游戏，你会想起什么？《潜龙谍影》？《天诛》？是的，它们是其中的代表作，如果你喜欢它们，尤其是《天诛》，那你就不应该错过《刺客2》。EIDOS曾在PC上推出过第一作，但只有全平台出击的**《刺客2》才能称得上是神形兼备的隐密动作性的游戏**。《刺客2》，顾名思义，主角就扮演的是一位杀手，潜入、狙击、悄悄地接近目标等等就是任务的主要动作。游戏的难度很高，富有挑战性，画面及音乐的素质也非常高，除了人设不大合亚洲人胃口以外，这是一款各方面都优秀的作品。

极品飞车：热力追踪2

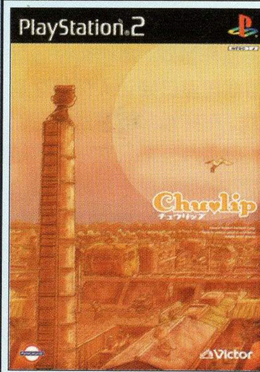
极品飞车：热力追踪2	Electronic Arts	10月2日	★★★☆☆
2002年	Need For Speed: Hot Pursuit 2	RAC／赛车	DVD-ROM×1
	1～2人	130KB	系列第2作	推定销量：-
	49.99 美元	-	《FAMI通》评分：-



EA旗下全球知名赛车游戏的旁系作品，在PC玩家中拥护者不计其数。本作并未沿袭《极品飞车：保时捷之旅》的游戏内容，而是回归到正统3代的制作风格。游戏采用全新模拟竞速引擎，画面素质也有了显著的提升。游戏内容相当丰富，包括挑战赛、锦标赛、闪电追踪和多人游戏。**特别是闪电追踪模式，玩家需要和警察斗智斗勇，场面异常火爆、疯狂**。开放式的赛道设计鼓励玩家在奔驰中寻找捷径，这样可以大大缩短比赛用时，体现出游戏与众不同的特色。推荐玩家试试这款游戏。

亲嘴的味道 VICTORY 10月3日 ★★★☆☆

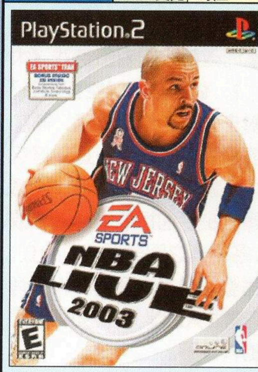
2002年
Chulip | AVG | CD-ROM × 1
1人 | 53KB | 原创 | 推定销量：-
6800日元 | - | 《FAMI通》评分：32



这是一款相当另类的游戏，可以说创意无限。**游戏的进行方式很简单，那就是接吻。**搬到乡下的主人公忽然在街上看到了梦中的少女，他认为这是命运的安排，一定要娶那位少女为妻；同时，他也发现整个村子的人都有些奇怪，每天生活劳累，怨声载道，没有梦想，学生也一天到晚郁闷在家。而主人公的吻却能解除人们的烦恼，治愈他们的心灵，于是我们的主人公就开始了他的"亲嘴之旅"……当然，游戏里不可能让你随时随地亲嘴，如果对哪位小姑娘行为不轨可是会吃耳光的哟，而且亲嘴效果也很夸张。

NBA Live 2003 EA 10月8日 ★★★☆☆

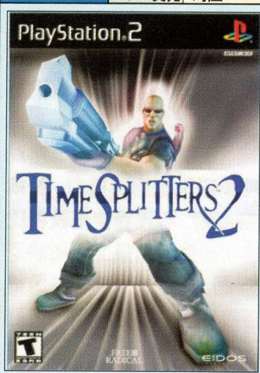
2002年
NBA Live 2003 | SPG／篮球 | DVD-ROM × 1
1～8人 | 2MB | 系列第9作 | 推定销量：-
49.99美元 | 对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2 | 《FAMI通》评分：-



作为EA SPORTS的招牌系列之一，此次"2003"的表现十分出色。无论是从游戏的制作技术还是系统变化方面都有长足的进步。**游戏的画面相当优秀，在比赛节奏的把握和现场气氛的营造方面处理得也是得心应手，显得十分老道。**队员实名登场，并采用了最新的球员资料。游戏中的人物动作刚猛，但并不生硬，显得力感十足，极具爽快感。而运动类游戏十分重要的操作性方面，本作也没有令玩家失望，手柄键位的合理分配使动作技巧十分丰富。对于喜欢运动游戏及喜欢NBA的玩家来说的确是上佳之选。

时空分裂者2 Eidos Interactive 10月8日 ★★★☆☆

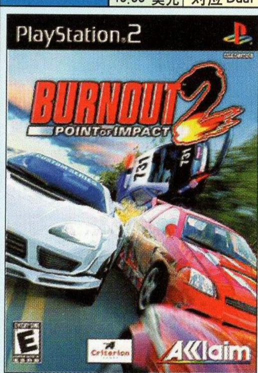
2002年
TimeSplitters 2 | FPS／科幻 | DVD-ROM × 1
1～4人 | 245KB | 系列第2作 | 推定销量：-
49.99美元 | 对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2、PS2专用多手柄插口 | 《FAMI通》评分：-



同时开发于三大机种的本作，在PS2上有着不输于NGC、Xbox的表现。剧情是可以让玩家满怀好奇而投入的时空穿梭型科幻故事，主人公要到各个年代去寻找时空穿梭机的水晶能量石。**游戏画面不俗，而且各个关卡的音乐也很配合当时的年代气氛。**武器种类繁多，FPS里面常见的狙击枪、冲锋枪、激光枪、火箭筒等武器都能在本作中找到。配合着不同年代的设定，场景以及BGM均有不俗的演出。本作在PS2里的FPS游戏里面可以算上佳作品，对此类游戏感兴趣的玩友可以一试。

Burnout 2 ACCLAIM 10月10日 ★★★☆☆

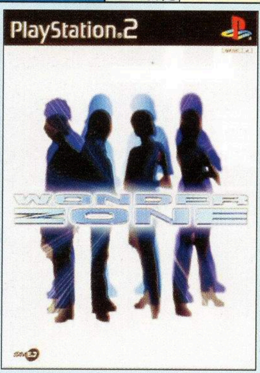
2002年
Burnout 2: Point of Impact Racing | RAC／现实 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 1～2人 | 系列第2作 | 推定销量：-
49.99美元 | 对应Dual Shock、Dual Shock2、方向盘控制器 | 《FAMI通》评分：-



本作是由Acclaim发行，Criterion Studios（规范工作室）制作的。规范工作室以中间软件（middleware）而闻名，不过规范工作室还是有制作游戏的部门的。既然是以技术出身，那么他们所制作的游戏自然是比较能够驾驶硬件的机能的，的确，**《Burnout 2》可以算是PS2上速度感最强、画面最强的赛车游戏之一了，**其风驰电骋的速度感会让你直呼过瘾！而其撞车场面更被美欧美媒体一致认定为是赛车游戏史上最火爆的。当然了，在耐玩度方面及整体的完成度方面还是不能与《GT3》比的。

WONDER ZONE SME 10月10日 ★★★☆☆

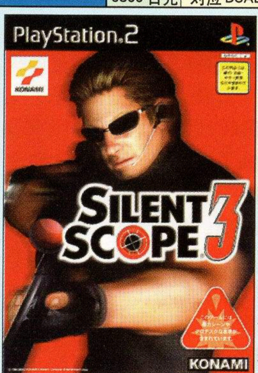
2002年
WONDER ZONE | ECT／音乐影像 | DVD-ROM × 1
1人 | 记忆要求不详 | 原创 | 推定销量：2万
4800日元 | - | 《FAMI通》评分：-



日本最具人气的4人少女组合ZONE在2002年一直保持极高的人气，为此SONY音乐就特地为她们而开发了这款以音乐影像为卖点的影像游戏，这也是SONY音乐尝试以不同的方式制作音乐制品。游戏共收录了6首ZONE的歌曲，另外游戏提供了极具特色5种模式，包括：WONDER CLIP（收录ZONE的影像）、WONDER 360度（可以360度操作观看映像的角度）、WONDER COLLECTION（收录ZONE的制作映影集）、WONDER EDIT（自己编辑影像）、WONDER GAME（玩节奏音乐游戏）。

沉默的狙击手3 KONAMI 10月17日 ★★★☆☆

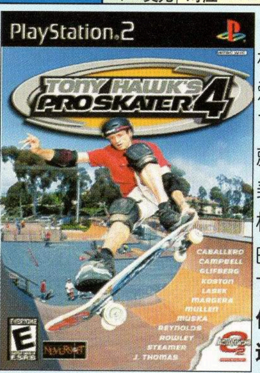
2002年
SILENT SCOPE 3 | STG／狙击 | CD-ROM × 1
1人 | 78KB | 系列第3作 | 推定销量：-
6800日元 | 对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2、USB鼠标 | 《FAMI通》评分：29



本作保持了《沉默的狙击手》系列"一贯的特色，尽管画面并不出色，但在关卡设计上有一定提高，将体力与时间限制合并为"状态槽"，而且**如果误射，敌人就会提高警惕并反击，使游戏时的紧张感大增，**加入了因惯性使弹道发生偏差的设定也更真实。本作最大的卖点是"一个游戏两种玩法"，分为100%街机移植的"狙击"和针对PS2原创的"沉默的狙击手3"两个独立的模式，游戏的可重复性大幅提高，风格不一的关卡使战斗充满乐趣，不过原创模式的BOSS战难度较高，可能需要不断尝试哦！

托尼·霍克 职业滑板手4 Activision 10月24日 ★★★★☆

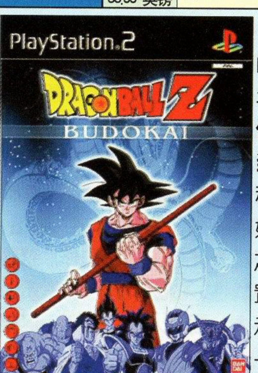
2002年
Tony Hawk's Pro Skater 4 | SPG／滑板 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 80KB | 系列第4作 | 推定销量：-
49.99美元 | 对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2、PS2网络适配器 | 《FAMI通》评分：-



美国最流行的街头运动之一就是滑板，而滑板作为极限运动的一种也同样大受美国人的喜爱，《托尼·霍克 职业滑板手》系列"则开创了一各全新的滑板游戏，游戏名中的托尼·霍克就是一名著名的职业滑板手，该系列的前3作在美国取得了令人惊叹的成绩。本作仍是一款素质极高的滑板游戏，也比前作有了很大的进步，但由于相关模仿游戏的增多，本作的销量势头开始下滑。**游戏难度较高，玩上手的话，玩家就可以体会到游戏所带来的独特游戏性，感受那份对创造欲的满足。**

龙珠Z 武道会 INFORGRAMES 10月24日 ★★★★☆

2002年
DRAGON BALL Z BUDOKAI | FTG／动画 | DVD-ROM × 1
1～2人 | 45KB | 动画改编 | 推定销量：-
33.99英镑 | - | 《FAMI通》评分：-



随着欧洲《龙珠Z》动画的热播，在世界范围内又卷起了新一轮的《龙珠Z》旋风。本作3D战斗画面令人满意，也很具有原作的氛围，**共有23位大家耳熟能详的龙珠战士们登场，动作设计相当漂亮，很有力度感，**游戏号称每个角色都有60种以上不同的连续技。但格斗系统的设置不是太好，整体节奏略嫌僵硬。故事模式是本作的卖点之一，故事从赛亚人篇到沙鲁游戏篇，游戏共设置了29个关卡，每关都有忠实于原著的剧情演示，制作得很用心，值得一看。另外游戏要通关一次才可以玩到隐藏的其他剧情。

太鼓之达人

太鼓之达人		NAMCO	10月24日	★★★★☆
2002年	太鼓の达人 タタコンでドドンがドン		MUG／击鼓	CD-ROM × 1
	1～2人	76KB	街机移植	推定销量：34万
	6980日元	对应专用太鼓套件		《FAMI通》评分：28



人气街机游戏的移植作，是一款结合了音乐与节奏的节奏动作游戏。乐器很简单：就是一面太鼓，玩家只要和着音乐有节奏地敲击太鼓就行了。游戏分为了“街机模式”和“家用机模式”，**街机模式的困难难度下会出现专有的“乐谱分歧系统”，即根据玩家演奏的好坏，乐谱会发生变化**，有时乐曲的困难程度确实堪称变态，会让玩家手忙脚乱。在家用机模式中最吸引人的应该是对战模式和合作模式，特别是合作模式，双人合作演奏一曲是不是很有成就感呀？而且会让玩家更深层次理解游戏的精妙之处。

侦探 神宫寺三郎 Innocent Black

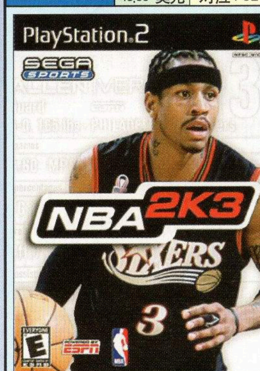
侦探 神宫寺三郎 Innocent Black		WORK JAM	10月24日	★★☆☆☆
2002年	探侦 神宫寺三郎 Innocent Black		AVG／侦破	DVD-ROM × 1
	1人	记忆要求不详	PS2系列第1作	推定销量：4万
	5800日元	－		《FAMI通》评分：32



从前作发卖距今已经3年，复活的名作续篇，以全新姿态出现在人们面前的《侦探神宫寺三郎》。这是一款有15年悠久历史的游戏，从FC上我们就能看到她的身影，这次的故事是从神宫寺侦探事务所接到寻找离家出走的少女的委托开始的。玩家的任务就是要找到出走的少女叶月，并且要保护她的安全，从她口中了解到了隐藏在二宫综合医院的一些不为人知的事件。作为一款推理小说游戏，**该作在最大程度上运用了语言的魅力，“推理部分”和“侦探部分”环环紧扣**，不过对玩家日语要求水平太高。

NBA 2K3

NBA 2K3		SEGA	10月28日	★★★★☆
2002年	NBA 2K3		SPG／篮球	DVD-ROM × 1
	1～8人	2MB	系列第2作	推定销量：－
	49.99美元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：－



完全采用最新资料，NBA29支队伍所有选手实名登场；赛季、季后赛、3对3街头赛等7个模式；对应PS2手柄分插，可进行8人对战……可以说这次的“2K3”对于熟悉此系列的玩家来说还是相当有吸引力的。**游戏的画面品质有保证，系统完成度高，人物动作柔中带刚，相当自然**，这和世嘉“2K系列”追求的真实感相符合。但在爽快感方面及界面友好程度与其竞争对手EA的“LIVE系列”相比还是稍逊一筹，对以欧美为主要市场的运动游戏来说，这些方面还有待提高。不过这依然是一款经典的运动游戏佳作。

奥特曼 格斗进化2

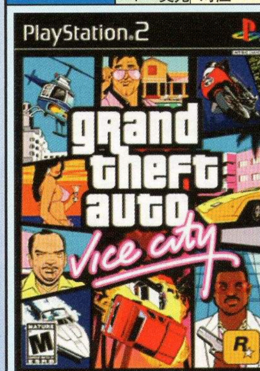
奥特曼 格斗进化2		BANPRESTO	10月31日	★★☆☆☆
2002年	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION 2		FTG／特摄	DVD-ROM × 1
	1～2人	112KB	系列第2作	推定销量：8万
	6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29



日本国民级特摄片中的老牌英雄奥特曼再展身手，连同超人家族的其他成员对抗外星人的格斗游戏。游戏中角色的动作极为逼真，可见制作厂商在动态捕捉技术上花费了相当大的精力。除了一般格斗游戏的HP槽外，还新加入了气力槽，一旦蓄满便可以发动极其华丽的必杀技，不同的必杀技之间还有等级与威力的划分，这些设计对于一款观赏性质大于游戏性质的作品来说实在难能可贵。游戏的附加模式很丰富，花时间去收集角色资料的话可以把这款游戏当作“奥特曼百科全书”。

横行霸道：罪恶都市

横行霸道：罪恶都市		Rockstar	10月31日	★☆☆☆☆
2002年	Grand Theft Auto: Vice City		ACT／现实	DVD-ROM × 1
	1人	1888KB	系列第4作	推定销量：－
	49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：－



全球狂销800万套以上的骇人之作的续篇。虽然这次游戏以外传的形式推出，但是整体素质却比3代又有了很多提高。游戏舞台以80年代美国迈阿密为蓝本，更多元化的职业、足足是前作两倍大的虚拟城市都令人叫好。前作大受欢迎的直升飞机、水上快艇、装甲车等交通工具同样强化登场。游戏首次引入物业资源系统，玩家还可以在城市中建立自己的商业帝国。当然，游戏中充斥的暴力成分的确需要我们去抵制。**纵观整个游戏，因其极高自由度而获得空前成功的事实的确给了我们很多启示。**

特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫

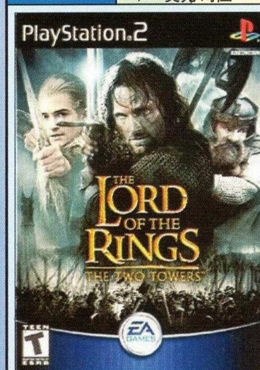
特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫		ENIX	10月31日	★★★☆☆
2002年	トルネコの大冒険3～不思议のダンジョン～		A·RPG／幻想	CD-ROM × 1
	1人	1.28MB	系列第3作	推定销量：51万
	6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：35



距离PS版的前作近3年的时间此作才在PS2上登场，实在让FANS等的心急。平台的进化使得游戏无论是画面还是系统都有了大幅进化。比如特鲁尼克首次能够带上同伴一同冒险，另外可以在大地图上随意移动，而且**能在大地图上随机遭遇迷宫等，给人完全不同的感受**。同样是“不可思议的迷宫”类游戏，此作与《西林》系列”最大的不同就在于角色，此作的人物全部来自于“《勇者斗恶龙》系列”，包括游戏中的怪物、道具等都是，这样使得一些喜欢“《勇者》系列”的玩家更有投入感。

指环王：双塔

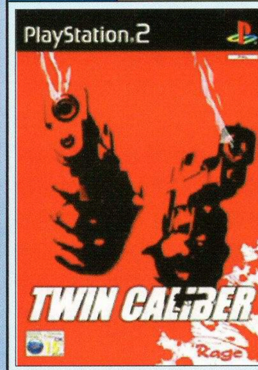
指环王：双塔		EA	10月31日	★★★★☆
2002年	Lord of the Rings: The Two Towers		ACT／魔幻	DVD-ROM × 1
	1～2人	记忆要求未明	电影改编	推定销量：－
	49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：－



借助《指环王》电影在全球的热潮，EA适时推出了该游戏。游戏以动作类型来展开，玩家初期可以从阿拉贡、莱格拉斯、吉姆利3人中任选一人来闯关，剧情方面完全遵照电影的情节而来，包括了电影《指环王》前两部的故事。游戏共有13个场景，同样忠实再现了电影的场面。**电影片段与游戏画面相融合的表现手法堪称一绝，两者的切换极为流畅。**打斗方面该作也有不错的表现，花样繁多的必杀技让打斗爽快感十足，由于音效可以单独调节，将音效的相对音量调大以后，打击感会更强。

双枪

双枪		RAGE	11月1日	★★☆☆☆
2002年	Twin Caliber		ACT／丧尸	DVD-ROM × 1
	1～2人	记忆要求不详	原创	推定销量：－
	34.99英镑	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：－



相当有个性的第三人称动作射击游戏，支持双人双摇杆的操作，也就是说，**游戏中最多可以同时操纵4支枪向不同的方向射击，的确是很有创意**，但游戏在其他方面就很难再有什么操作了，因为游戏中两位主角的移动是自动进行的。游戏中1人同时控制2把枪的感觉也很有“英雄本色”的味道。难度有些高，敌人很多，这也是美版游戏常用到的人海战术，但中途角色的移动及特写镜头的节奏稍慢了一些，影响了整体游戏的节奏。如果喜欢与丧尸搏斗，就尝试一下这款新感觉动作游戏吧。

技巧节拍　ARIKA　11月7日　★★☆☆☆

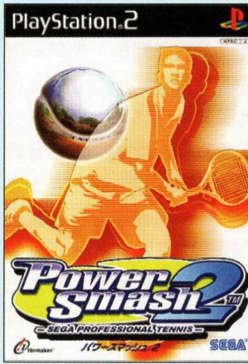
2002年	TECHNIC BEAT		MUG／音乐	DVD-ROM×1
	1～2人	227KB	原创	推定销量：-
	5800日元	对应专用控制器		《FAMI通》评分：32



这款由ARIKA公司制作的音乐游戏在街机上推出时曾受到意外的好评。从画面上来看，很显然是一款低成本作品，但游戏以可爱的人设为本作赢得了不少玩家、特别是女性玩家的钟爱，在系统方面也没有一味模仿过去的音乐游戏，独特的创意得到了玩家的认可。游戏中的角色个性突出，并且曲目众多，而**曲目中最大的卖点在于授权收录了20多首NAMCO经典游戏的音乐，连70年代的游戏音乐都有**，颇具怀旧风情。游戏难度适中，玩家可以循序渐进地体会这款节拍游戏带来的奇妙乐趣。

强力扣杀2　SEGA　11月7日　★★★★★

2002年	Power Smash 2		SPG／网球	DVD-ROM×1
	1～4人	362KB	系列第2作	推定销量：-
	5800日元	对应DUAL SHOCK、DUAL SHOCK2、PS2多手柄分插		《FAMI通》评分：-



移植自原DC版的SEGA超经典网球游戏。如果不喜欢日版的话，可以找欧美版，美版名称为《Sega Sports Tennis》，欧版名称为《Virtua Tennis 2》，PS2上的各版本都已在2002年推出。SEGA的"《Power Smash》系列"具有极强的真实感，而且操作性卓越，**试着体验一下，你就会很快就会被网球的独特魅力所深深吸引。**与朋友一起时，可以对战，也可以双人合作，都具有无穷的乐趣；一个人时，同样可以玩游戏中设计得别出心裁的单人游戏模式，其育成模式比前作增加了等级设置，更富参与性了。

龙战士V DRAGON QUARTER　CAPCOM　11月14日　★★★☆☆

2002年	BRETH OF FIRE V DRAGON QUARTER		RPG／幻想	DVD-ROM×1
	1人	240KB	系列第5作	推定销量：13万
	6800日元	DUALSHOCK2专用		《FAMI通》评分：32



时隔数年，**CAPCOM的招牌RPG系列以崭新的姿态出现在我们面前，而这次所宣传的"生存RPG"也的确让人感受到不少新意。**阴暗的世界观、不见天日的战斗、龙之力量的强大和恐怖，再配合上类似生化的记录系统以及"双刃之剑"的SOL系统，使人对"生存"二字有了更深入的理解。全新的PETS、APS战斗系统使得不少玩家难以上手，但是掌握之后战斗的乐趣也非同寻常，此外利用D值和SOL系统来控制的隐藏要素也使得游戏可以反复进行，这点也相当成功。

真魂斗罗　KONAMI　11月14日　★★★★★

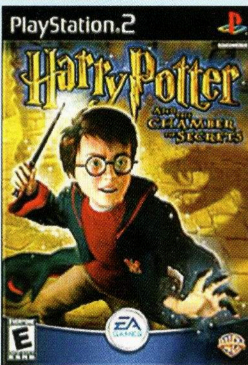
2002年	真魂斗罗		ACT／科幻	CD-ROM×1
	1～2人	108KB	系列第5作	推定销量：6万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30



《魂斗罗》是KONAMI深入人心的超硬派动作射击游戏，多年的沉寂后，终于进军PS2。本作继承原16位机时代的风格，将华丽的3D画面带到了新作，但游戏性仍保持为2D形式，且同样支持2人作战，原《魂斗罗》应有的快感完美地在PS2上升华。本作不存在道具设定，角色一开始就拥有3种武器，完成度达100%并且一命不死就可以达成S级。故事设定也引人入胜，比尔的经历之迷吊足胃口，**人设方面更邀请在欧美以描绘《再生侠》插画闻名的Ashley Wood负责，让本作世界观极有韵味。**

哈利·波特和秘室　EA　11月15日　★★☆☆☆

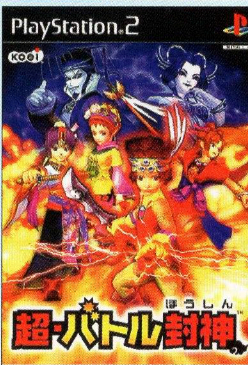
2002年	Harry Potter and the Chamber of Secrets		ACT／童话	DVD-ROM×1
	1人	174KB	系列第2作	推定销量：-
	49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



今年的《哈利·波特》电影第二集又是大行其道，热度不减，游戏与电影几乎同步上市的。较之去年那一作《哈利·波特》游戏，本作在可玩度方面又有了提升，游戏画面也有了提升。不过**游戏是改编自原作小说的，并非由电影再次改编**，较之电影，游戏更着重于儿童用户层。故事描述的是哈利·波特在魔法学校第2年的经历，游戏内容算是丰富多彩，对于原作的爱好者来说，这款游戏可以带来很多快乐。但如果你对原作本身不感冒的话，那么这款游戏的很多方面都要被降下一级评价。

超战斗封神　光荣　11月16日　★★☆☆☆

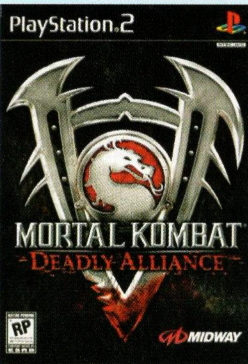
2002年	超・バトル封神		ACT／历史	DVD-ROM×1
	1～4人	60KB	系列第1作移植	推定销量：2.5万
	5800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：32



本作是NGC《战斗封神》的强化版，**追加了全新的4P模式。**游戏强调的依然是用仙术瞬间歼灭大量敌人的爽快感，各种仙术华丽的演出效果也让人大呼过瘾。而游戏中的仙术要靠装备各种宝贝来获得，如何能够拿到高等级的宝贝就是游戏的乐趣所在。值得称赞的是4人同时进行游戏时画面也很少出现拖慢延迟，这一点是相当可贵的。不过游戏的限制太多，角色的能力在不同难度下不能通用，4人同乐也只能在特定模式中实现，令人感觉非常不爽。另外可选择的角色数量太少也是一个相当致命的缺点。

致命格斗：死亡联盟　MIDWAY　11月17日　★★★☆☆

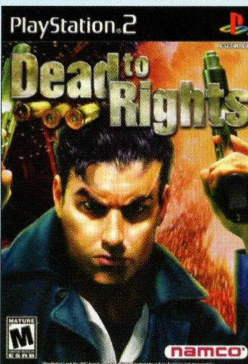
2002年	Mortal Kombat: Deadly Alliance		FTG／幻想	DVD-ROM×1
	1～2人	71KB	系列第5作	推定销量：-
	49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



《致命格斗》俗称《真人快打》，自1992年推出以来就深受欧美玩家的好评，拥有一批忠实的拥护者。这次在"新世代"三大机种上推出的《死亡联盟》是系列3D化的第二作。MIDWAY五年磨一剑，本作无论从画面、系统等各方面都有大幅进化，**系统吸收了《铁拳》、《VF》、《魂之利刃》等作品中的优点，令游戏性大增。**可使用角色多达21人，所有角色都个性突出，令人称道。面向单人的游戏模式制作的很有诚意，游戏还收录了制作花絮、系列历史及MTV等影像，隐藏要素极为丰富，极具收藏价值。

脱狱潜龙　NAMCO　11月21日　★★★★☆

2002年	DEAD TO RIGHTS		ACT／现实	DVD-ROM×1
	1人	110KB	原创	推定销量：-
	49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



本作在具有美版游戏特点的同时，又具有NAMCO游戏所应有的一些细腻动作设定。超酷的动作要素及角色设计非常显眼，缴械、慢动作、警犬等独特系统使其在众多动作游戏中显得尤为特别，也可以看出**游戏以非常好的方式将吴宇森式的电影美学带到游戏中来**，穿插于游戏之中的各个小游戏也很好地谐调了游戏的节奏。美中不足的是，游戏中期有些缺乏变化，整体游戏难度也非常高，敌人数量不计其数，玩家必须充分利用各项动作系统才能制敌。能够完全通关的玩家都可以称得上是动作游戏达人。

SD高达G世纪NEO

SD高达G世纪NEO	BANDAI	11月28日	★★★★☆
SDガンダム G GENERATION NEO	SLG/机器人		DVD-ROM×1
2002年 1人	178KB	系列第4作	推定销量：53万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32



继承“《G世纪》系列”的优良传统，使**整部游戏无愧于“NEO”这个响亮的代名词**，无论从剧本安排、游戏系统，还是从战斗画面、模式构成来讲，都让玩这款游戏的玩家意识到这才是真正面向PS2硬件平台开发的游戏。在注重系统的缜密性的同时兼顾到SLG类型的游戏特色，其MS机体的开发、设计都让高达FANS大呼过瘾，丰富的变化性大大延长了游戏的时间。但缺点在于主线流程较短，收录的MS种类也没有前作丰富，而且敌方机体的攻击命中率在设计上普遍存在问题，偶然性较高。

宿命传说2

宿命传说2	NAMCO	11月28日	★★★★☆
Tales of Destiny 2	RPG/幻想		DVD-ROM×1
2002年 1～4人	61KB	系列第4作	推定销量：78万
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：33



“《传说》系列”正传的第4作，《宿命传说》的续篇，故事发生在前作的18年后，新的命运之轮开始转动。游戏的主题是“成为英雄之旅，寻找英雄之旅”，游戏将“英雄”这个词进行了深刻的剖析，什么是英雄？如何成为英雄？这些问题玩家都可以在游戏中找到答案。另外，难能可贵的是游戏不像其他RPG那样，除了主角，对其他配角的描写不够到位，这一点《宿命2》就做得相当好，**配角的个性塑造也入木三分，让人在游戏中也能学到了许多哲理。**游戏声优的表现可圈可点，是游戏一大亮点。

格斗之王2000

格斗之王2000	PLAYMORE	11月28日	★★★★☆
KING OF FIGHTERS 2000	FTG/幻想		DVD-ROM×1
2002年 1～2人	100KB	街机版系列第7作移植	推定销量：3万
6800日元	对应DUALSHOCK2（只对应振动）		《FAMI通》评分：-



就读盘速度而言，本作和几年前PS版的三作《拳皇》相比几乎可以打满分了，因为光碟游戏机最为忌讳的漫长的读盘时间问题在本作中得到完美解决。本作的读盘时间接近《CVS2》，令众“拳皇FANS”大呼过瘾。同时，作为《拳皇》史上出场人数最多的一代，再加上援护系统在本作中爽快的表现以及“94～99KOF”的片头收录，本作显得相当有收藏价值。不过没有像DC版《KOF2K》一样加入隐藏场地真是遗憾，再者，假如能像DC版《KOF99》一样将场地3D化就更好了。

暗黑编年史

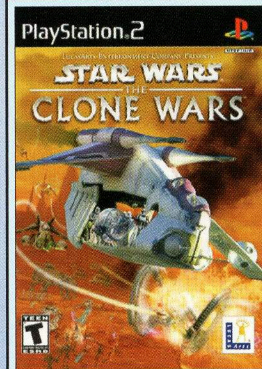
暗黑编年史	SCE	11月28日	★★★★☆
DARK CHRONICLE	A·RPG/幻想		DVD-ROM×1
2002年 1～2人	499KB	系列第2作	推定销量：19万
5800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：35



本作是在欧美大受好评的A·RPG《黑云》的续作，**系列的最大特色“建筑”依然健在**，而且又经过了大幅度强化。玩家要按照要求进行建筑，从而改变未来，与主题歌《TIME IS CHANGING》完美吻合。游戏采用卡通渲染技术，很好地还原了人设的美感，给人一种很舒服的感觉。游戏的系统异常复杂，但其帮助系统设计得非常体贴，令没接触过前作的人也能顺利通关。游戏的隐藏要素之丰富，可以用“可怕”来形容，实在是完美主义者的恶梦。缺点在于迷宫过于冗长，容易引起玩家的反感。

星球大战：克隆人战争

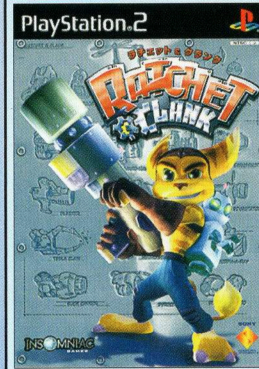
星球大战：克隆人战争	LucasArts	12月3日	★★★☆☆
STAR WARS: The Clone Wars	ACT/科幻		DVD-ROM×1
2002年 1人	记忆要求不详	电影改编	推定销量：-
49.99美元	-		《FAMI通》评分：-



根据2002年放映的《星战前传2》改编的游戏，不过将“克隆人攻击”改成了“克隆人战争”。游戏的玩法很丰富，分为地面车战、空中机战及步行战。**画面相当华丽，一些宏大的“克隆人战争”的场面也能表现得很好**，不过步行战时打击感的制作却不太尽如人意。也许是为了让所有的星战迷都能很轻松地进行游戏，其操作的设定非常简明，难度也不是很高，但游戏中又设定有大量的隐藏要素，引发这些隐藏要素的条件也都清清楚楚地显示在游戏中，但要想达成这些条件难度就比较大了。

瑞奇与叮当

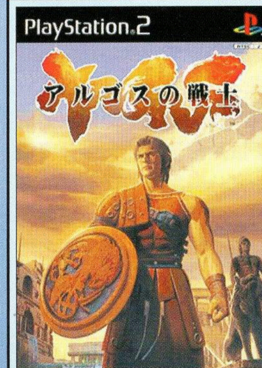
瑞奇与叮当	SCE	12月3日	★★★★☆
Ratchet and Clank	ACT/科幻		DVD-ROM×1
2002年 1人	350KB	原创	推定销量：32万
5800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：34



作为“PS发售8周年纪念作品”而颇受注目。本游戏**由原《小龙斯派罗》的制作组INSOMNIAC历经数年制作而成。**全3D游戏画面细腻流畅，充分发挥了PS2机能。而瑞奇、叮当及各种角色造型更接近美式风格，游戏中不时表现出来的美式幽默也常让人忍俊不禁。人物动作十分流畅，而且武器道具也相当丰富，特殊道具的数量达到35种，游戏也有一定的解谜成分，道具与谜题联系紧密。像操作机器人叮当的部分就十分有趣，其中还有不少战略要素。这款充满乐趣的ACT值得向各年龄层的玩家推荐。

阿耳戈斯战士

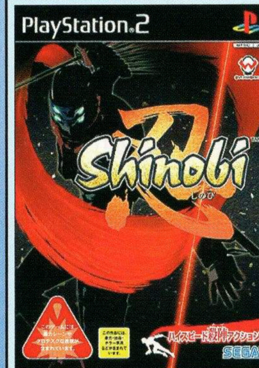
阿耳戈斯战士	TECMO	12月5日	★★★★☆
アルゴスの战士	A·AVG/神话		DVD-ROM×1
2002年 1人	150KB	系列第2作	推定销量：5万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31



经过16年的漫长进化，一个全新的《阿耳戈斯战士》出现在我们面前。本作和当年的FC版比较接近，动作成分和冒险成分并重，同时还带有成长要素。主人公的武器迪斯卡玛共有3种，作用性能各不相同，极具特色。游戏的场景设计令人叹为观止，**数小时的通关过程就如同一次身临其境的古希腊旅行。**可以破坏背景建筑也是游戏的一大特色，搜索25块秘石是游戏的乐趣所在。通关后重新游戏时能力和秘石可以保留，令多次游戏的乐趣大增。本作预计明年将推出中文版，实乃中国玩家之福。

忍

忍	SEGA/OVERWORKS	12月5日	★★★★☆
SHINOBI	ACT/忍者		DVD-ROM×1
2002年 1人	370KB	系列第4作	推定销量：20万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32



世嘉经典动作游戏“《忍》系列”首次3D化后的作品，2002年末商战SEGA主力战将。游戏秉承系列一贯特色，**风格硬派、轻盈流畅、操作到位，给人独树一帜的感觉。**同时也体现出厂商深厚的游戏制作功力。本作同样以传统关卡制进行，共计8大关16小关，而且还有诸多隐藏要素。史上独创的“杀阵ACTION”系统强调杀敌要一气呵成，一击必杀，带给玩家梦幻般的畅快感觉。个性鲜明的敌方BOSS同样给人留下深刻印象。本作整体难度较高，这样的设计无疑像一把双刃剑令玩家们对它又爱又恨。

桃太郎电铁 11 | HUDSON | 12月5日 | ★★☆☆☆

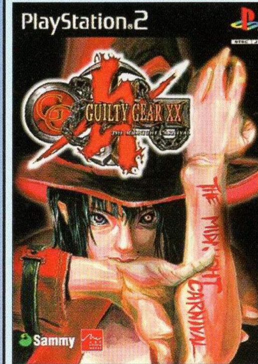
2002年				
桃太郎电铁 11 ブラックボンビー－出现! の巻			TAB/电铁·桌面游戏	CD-ROM × 1
1～8人	记忆要求不详	系列第 11 作		推定销量：26 万
6800 日元	对应 PS2 专用多手柄分插、DUALSHOCK2			《FAMI 通》评分：34



一款《大富翁》类型的游戏，这一次将前作中广受好评的系统都加入到“全国篇”中，游戏还加入了“增值”这一新特技，这样一来使财产争夺战更加白热化，另外在铁路桌面游戏中许多玩家要求加入铁路购买系统这次也加进了“全国篇”中，如此一来，铁路买卖不再是梦想，从而使游戏性也大大提高。既然是新作，那新角色的加入也是必不可少的，相信这也是吸引FANS的手段之一。**作为一款桌面类游戏，其最大魅力就在于多人对战**，几个朋友聚在一起竞技才能体会到游戏的真正乐趣。

罪恶装备 XX | SAMMY | 12月12日 | ★★★★☆

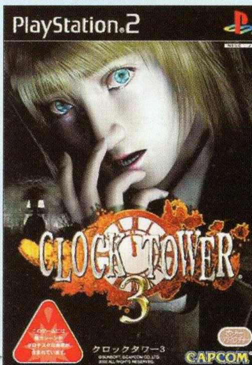
2002年				
GUILTY GEAR XX			FTG/幻想	DVD-ROM × 1
1～2人	72KB	系列第 3 作		推定销量：11 万
6800 日元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2、专用摇杆			《FAMI 通》评分：33



PS2移植版完全再现了街机版的全貌，出色的声光效果不愧“最华丽2D格斗”的美称。**出色的人设为游戏增色不少，一度成为游戏的卖点之一**，本作共有20名角色，比前作新增4名。系统方面的变更与进化也使游戏平衡性有所提高，对战的变化也更为丰富。针对家用机玩家增设了数个原创模式，其中STORY模式就十分出彩，剧情交待中加入了大段对白与魄力十足的特殊开场。而大量的隐藏要素（如原画、MOVIE、ENDING等）也令游戏的可重复性大大加强。不过本作的乐趣依然来自对战。

钟楼 3 | CAPCOM | 12月12日 | ★★★☆☆

2002年				
CLOCK TOWER3			AVG/惊悚	DVD-ROM × 1
1人	678KB 以上	系列第 3 作		推定销量：8 万
6800 日元	-			《FAMI 通》评分：33



参与《钟楼 3》制作人员是超过 200 人的豪华阵容，其中还包括游戏的监制——日本大导演深作欣二等各界名家，这也是游戏最大的卖点。正因如此，**游戏的过场动画堪称一流水准**。游戏改成以主流AVG操作方式来进行，追逃同样是游戏主题。引入Panic系统为本作平添了一丝新意。玩家将与各种怪异、凶残的角色周旋到底。只有在BOSS战的时候主角才具备还击能力。只可惜所有BOSS战的战斗方式都是完全相同的。本作在气氛的营造仅属一般，加之没有深邃剧情的烘托，整体显得比较单薄。

太空频道 5 | SEGA | 12月12日 | ★★★★☆

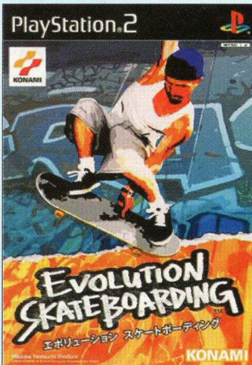
2002年				
SPACE CHANNEL 5			MUG/科幻	DVD-ROM × 1
1人	161KB	系列第 1 作移植		推定销量：-
3000 日元	对应 DUALSHOCK2			《FAMI 通》评分：-



在DC上大受欢迎的另类音乐游戏，《太空频道 5》的漂亮女主持人乌拉拉为了拯救被掳走的市民，以音乐为武器与邪恶的莫罗星人展开死斗。游戏的进行方式非常简单：**只要能正确模仿敌人的动作就能提高收视率**，收视率达到标准后就能过关。但实际玩起来时难度很大，很多玩家只能靠无敌秘技通关。游戏设有多种分支，根据到达分歧点时收视率的不同，所走的路线也不同。此番登陆PS2，游戏无论在画面还是内容上都没有多大变化，只是价格非常低廉，给了FANS们一个在PS2上收藏全系列的好机会。

进化滑板 | KONAMI | 12月12日 | ★★☆☆☆

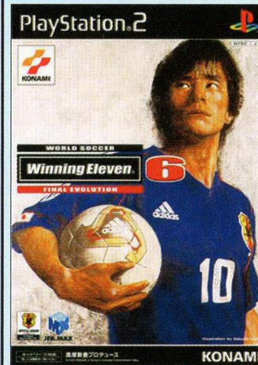
2002年				
Evolution Skateboarding			SPG/滑板	DVD-ROM × 1
1人	230KB	原创		推定销量：-
6800 日元	对应 DUALSHOCK2			《FAMI 通》评分：31



以街头滑板为题材的极限运动游戏。基本的玩法与其他滑板游戏类似，**玩家要利用场地的现有条件来进行精彩的滑板表演**。比较有新意的是本作虽然也是任务制的，但有一些例如送外卖之类的另类任务让人觉得耳目一新，而与失控的18轮大卡车、坦克进行的BOSS战更是重头戏，难度也是非常高的。为了增加游戏的吸引力，本作特地邀请了《MGS2》的主角Snake与雷电加入游戏当中，成为可选用的角色，并且还有在《MGS2》场景的基础上修改而来的关卡，为游戏增色不少。

世界足球胜利十一人 6 最终进化版 | KONAMI | 12月12日 | ★★★★★

2002年				
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION			SPG/足球	CD-ROM × 1
1～8人	832KB	系列第 6 作强化版		推定销量：44 万
6800 日元	对应 DUALSHOCK2、PS BB 网络套件			《FAMI 通》评分：36



世界杯之后的总结篇，资料也是最新的。片头的CG的风格再次回到了《WE5FE》，以回忆经典场面为主。**球员的动作数量比《WE6》增加了30%左右**，显得更加细腻。本作更加强调个人技术的运用，带球的感觉比《WE6》更加自然流畅。MASTER LEAGUE的规则进行了细微的调整，购买非俱乐部所属的球员不再像前作那样容易，使得游戏更有挑战性。本作对应PS2 BB套件，能够在线更新球员阵容、球员资料等等，为续作能够实现网络对战铺平了道路。

.hack//侵食污染 Vol.3 | BANDAI | 12月12日 | ★★★★☆

2002年				
.hack// 侵食污染 Vol.3			RPG/科幻	DVD-ROM × 1
1人	658KB	系列第 3 作		推定销量：12 万
5800 日元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2			《FAMI 通》评分：28



经过前两作的试探，敌我已经分明，为了共同的目标，原本还时常敌对的各路人物终于要携起手来共同战斗！显然本**作更强调的是剧情的发展**，众多的同伴也开始逐渐袒露心声，也许在网络上交流久了总会到这一步吧！隐藏在各自屏幕之后的他们在现实生活中又是如何呢？从游戏中的片言碎语可以渐渐了解。相比之下，游戏系统方面并没有多大进化，新加的第一人称视点等实际使用时效果不佳，战斗也有繁琐化的趋势，期待下一作能够进一步调整和修正。

音乐指挥家 | SCE | 12月12日 | ★★★★☆

2002年				
Let's ブラボーミュージック			MUG/交响乐	CD-ROM × 1
1～2人	800KB	系列第 2 作		推定销量：-
5800 日元	对应专用控制器、PS BBUnit、DUALSHOCK2			《FAMI 通》评分：27



由SCE制作的音乐节拍类游戏，其特别之处就在于将古典交响乐名曲与现代电视游戏有机地结合起来。玩家将扮演交响乐团的指挥来指挥乐队的演出。本作的画面表现力一般，但游戏的玩法还是比较有新意的。**按照拍子输入指令并要根据提示控制按键强弱，充分利用了PS2手柄的多级压感**。开始时需要练习一下，一旦对系统适应之后就能体会到其中的乐趣了。指挥失误音乐声就会变得很奇怪，台下自然嘘声一片，很有现场感。本作基本曲目已经多达44首，对应PS2网络套件还可以下载更多的曲目。

炸弹人杰塔斯		HUDSON	12月19日	★★★☆☆
2002年	ボンバーマンジェッターズ		ACT／爆炸	DVD-ROM×1
	1～4人	记忆要求不详	动画化改编	推定销量：－
	6800日元	对应PS2专用手柄分插口		《FAMI通》评分：27

与之前推出的GBA版同名作一样，游戏也是根据动画版《炸弹人》改编而来，讲述炸弹人对抗宇宙盗窃团伙“卑下卑下团”的冒险。游戏主角除了炸弹人，还有带着面具的MAX，在游戏中玩家可以随时切换控制的角色，炸弹人可以装备“卡拉朋”来获得各种特技，而MAX可以使用强力的炸弹，需要合理运用他们的能力才能通过各种关卡。游戏舞台有冰原、森林、火山、地下等几个世界，每个世界又会分为一些小关卡，**每一关除了要不断炸掉挡路的敌人，还要动脑筋解谜才行，有点《塞尔达》的味道。**

太空侵略者		TAITO	12月19日	★☆☆☆☆
2002年	SPACE RAIDERS		STG／科幻	CD-ROM×1
	1～2人	记忆要求不详	旧系列新作	推定销量：－
	5800日元	－		《FAMI通》评分：23

作为元祖的射击游戏，进化到PS2上后游戏发生了脱胎换骨的变化。开头一段品质不俗的CG动画向我们展现了游戏的世界观：为了抗击外星人的入侵，3名幸存下来的主角拿起了各自的武器。游戏的玩法与原始的《太空侵略者》基本一样，玩家只能在屏幕最下方左右移动，用武器来打击前方不断出现的怪物，其间会接到各种道具来加强武器、回复体力等。满足一定条件时主角也还使用威力强大的必杀技。**操作简单、容易上手是游戏的特点**，但静止的场景和单调的玩法容易让人感到乏味。

无尽沙加		SQUARE	12月19日	★★★☆☆
2002年	UNLIMITED Saga		RPG／幻想	DVD-ROM×1
	1人	261KB	PS2系列第1作	推定销量：31万
	6800日元	对应PS BB网络套件		《FAMI通》评分：31

无论是游戏媒体还是玩家对本游戏的评价都趋向于两极分化，虽然深入玩下去的确会有乐趣，可是复杂得近乎烦琐的系统阻止了大多数人的前进步伐。新LP设定使得战斗增加了不少不确定性，记录方式的变更让自由度大打折扣。不过**轮盘式战斗系统的确带来了不少新意**，而音乐和静止的背景画面仍然非常出众，但整体和当初宣传的“动起来的画”相比还是相差甚远。单人通关连STAFF都没有也让人颇为不满，销量方面也未能达到厂商所预期的数字。期待续作能重现“《沙加》系列”的辉煌！

潜龙谍影2 实体		KONAMI	12月19日	★★★★★
2002年	METAL GEAR SOLID2 SUBSTANCE		ACT／间谍	DVD-ROM×1
	1人	90KB以上	系列第2作加强版	推定销量：11万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：35

前作较为注重故事，而**本作推出的意义则在于全面挖掘《MGS2》游戏部分的乐趣。**除了收录了英文配音的《MGS2 自由之子》以及EXTREME难度之外，还有350个在虚拟空间进行的VR MISSION、150个在游戏的场景中进行的ALTER-NATIVE MISSION、5个独立成篇的“Snake的传说”以及一个能够使用Snake与雷电的《进化滑板》模式，因此也可称本作为“完全版”，对于FANS来说可谓超值。能够将自己的成绩上传到官方网站进行网络排名也大大刺激了玩家们的竞争意识。

XIGO 骰子热爆		SCE	12月19日	★★☆☆☆
2002年	XIゴ		PUZ／骰子	DVD-ROM×1
	1～5人	221KB	系列第2作	推定销量：－
	5800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：32

本作是曾在PS上创下惊人销量的益智游戏《XI》（《骰子方块》）的正统续作，改换平台后画面得到提升的同时系统也大幅进化。在原有“XI规则”的基础上加入了热爆连锁系统，使游戏的变化更为丰富，且更具趣味性和挑战性。原创的冒险模式是一大亮点，玩法别出心裁，敌人和BOSS的造型十分可爱，并运用了卡通渲染技术进行描绘。游戏最大支持5人对战，在冒险模式通关后还可以选择PS版《XI》的古典规则进行游戏。本作同步发行中文版，对于国内玩家更具吸引力。

机动新撰组 萌芽之剑		ENTERBRAIN	12月26日	★★☆☆☆
2002年	机动新撰组 萌えよ剑		AVG／恋爱	DVD-ROM×1
	1人	77KB	漫画改编	推定销量：2万
	6800日元	－		《FAMI通》评分：27

由**“《樱大战》之父”广井王子先生担任制作总监督，邀请著名漫画家高桥留美子担任人设。**故事讲述主人公弓月新太郎带领着3位新撰组美少女成员努力维持着京都的和平。该游戏按照日期分为多个章节，故事主角弓月新太郎在“平日”（出勤日）和“假日”（休息日）中度过。基本上在出勤日内发生的事情都同主线剧情有关，当事件结束之后，该章节便自动完结。进入休息日，弓月新太郎便可以自由地在新撰组的宿舍内移动，增加女孩子的好感度。战斗部分采用3D多边形制作，但略显粗糙。

王国之心 最终混合版		SQUARE	12月26日	★★★★★
2002年	KINGDOM HEARTS FINAL MIX		A·RPG／动画＋原创	DVD-ROM×1
	1人	132KB	系列第1作强加版	推定销量：20万
	6800日元	对应PS BB网络套件		《FAMI通》评分：－

集合了迪士尼和SQUARE众多人气角色的A·RPG作品，**继美版增加两大BOSS后再次强化**，成为了“最终混合版”。游戏改用英文语音，但字幕依然为日文。和日版比起来游戏增加了很多新要素，除了新技巧、新能力外，还有新敌人和新剧情，而且最被人诟病的视点问题也得了解决，说是一款全新的作品也不为过。在美版中登场的萨非罗斯依然健在，而且还加入了他与克劳德的宿命之对决，另外游戏最后的隐藏动画也有了变化。玩过本作之后，你会对《王国之心》有更进一步的了解。

2000年3月4日～2002年12月31日所有精彩的PS2游戏在此集合！《PS2游戏至尊年鉴》为您介绍的游戏数量为——

246款

PS2游戏

让生命充满奇迹

文：GOUKI& 纱迦



鬼武者

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	ACT	1人
	2001年1月25日发售		420KB
	–		7800日元

基础知识



◆红魂：强化武器、防具时用到的魂，也是在游戏中最常见到的一种魂。在吸收之后，就会以红色能量条+数值的形式显示在血槽的下方。在可以存盘的破魔镜之前选择“强化”就可以进行强化武器、防具的画面了。

◆黄魂：补充体力用的魂。使用道具“力石”能够增加体力的上限。

◆蓝魂：补充鬼力槽用的魂。鬼力槽是左马介发动战术壳的必要条件，使用道具“鬼石”能够增加鬼力槽的上限。

一闪

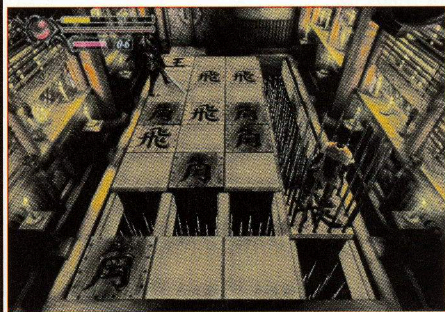
简单来说，即是“在敌人攻击到左马介的一瞬间挥剑，就有可能将敌人一击必杀”。一闪成功之后，所获得的各颜色的魂将会成倍地上升，可谓风险大、回报高的系统。

敌人不同，左马介使出一闪的时机也会不同。不过有一点是不变的，那就是“在敌人攻击到左马介之前”。以游戏中最早出现的杂兵“刀足轻”（即戴着斗笠的绿衣敌人）为例，一般来说刀足轻有两种攻击方式：靠近你之后直接砍你和冲过来刺你。而在刀足轻的刀砍到左马介之前（刀足轻仅仅只是做出动作是不够的，一定要在它正进行挥刀动作的时候）按下□键，即可使出一闪！一般来说，敌人出招的速度与一闪所能适用的距离是成正比的，出招速度越快，距离就越长。

简易通关流程



发生事件，觉醒为鬼武者→前往地下寺院，跳入洞穴→拿到紫电，打开宝箱取得绳梯→利用绳梯下到南天之地，BOSS战→继续往里走，发生事件，小型BOSS战，取得红炎→进入天守阁→与木下藤吉郎、梦丸初会，枫去追梦丸→取得齐藤纹的右破片→与枫合力解开一连串的谜题（机关之谜、使用红炎将蜡烛点燃，发现房门、解开将棋之谜、解开水牢之谜）→取得齐藤纹的左破片→使用齐藤纹的左右破片→再次与木下藤吉郎发生事件→上顶楼BOSS战→取得白风→使用紫电、红火、白风，进行天守地下→取得净化钟→砍断天秤的绳索取得魂传数珠→遇上木下藤吉郎发生事件，落入圈套→切换操作为枫，与杂兵对话取得赤丸之键→前往西天方向，使用赤丸之键进入→取得齿车、银之割符→拉机关通过锅炉区，取得金之割符→使用金、银割符→在宝箱中取得反鬼的小太刀→解救雪姬未果→BOSS战→切换回左马介那边→与伪左马介之战→前往西天方向→与几头大牛BOSS之战→取得佛头像、武神刀→在东天之地的门前使用武神刀，进入→获得破魔弓→切换回枫→进入东天之地，路线与左马介稍有不同，可用随身携带的工具开门锁→得到破魔矢→坐船前往支援左马介→切换回左马介→BOSS战→回到天守阁使用破魔弓+破魔矢→与最强实验体的BOSS战→继续前行→最终BOSS战→ENDING



全部隐藏要素一览

1.映像特典

出现方法：通关一次即可看到《鬼武者2》预告

2.左马介特别服装

出现方法：普通模式下带着10颗以上萤石通关即可使用

3.かえで特别服装

出现方法：取得鬼武者称号即可使用

4.鬼魂模式

出现方法：取得20颗萤石后全破即可使用

5.难易度 易しい

出现方法：普通模式中GAME OVER4次即可使用，但必须是在打第一个BOSS之前

6.难易度 最强

出现方法：完成鬼魂小游戏即可使用

全部称号取得方法一览

得分	游戏时间	吸魂数	杀敌数
10	3小时内	55000以上	600体以上
7	4小时内	45000～54999	500～599
5	5小时内	35000～44999	400～499
3	5小时以上	34999以下	399体以下

总得分30分：鬼武者

总得分25～29分：荒武者

总得分18～24分：若武者

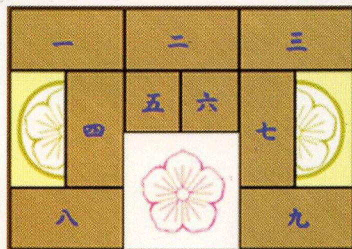
总得分10～17分：端武者

总得分9分以下：落武者

需要说明的是，用“易しい”是不能拿到鬼武者称号。而用“最强”却可以拿到鬼武者称号，所以如果大家想拿鬼武者称号的话，不妨试试“最强”。

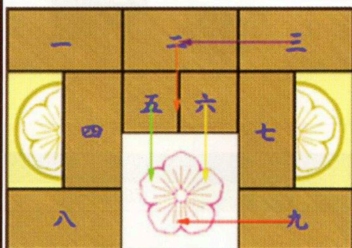


《鬼武者》最大的难点！？——水牢的“华容道”

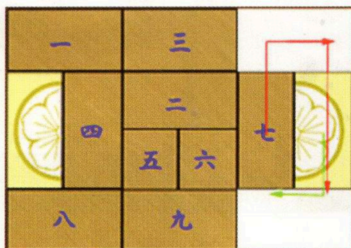


《鬼武者》可以算是一个完全的“初心者向”的游戏，攻略以及战斗部分并没有太大难点，顺着走就成。不过有一个地方却难住了不少玩家，那就是左马介与枫会合之后，需要枫去解开的“水牢”谜题，俗称“华容道”——其实知道“华容道”是个什么东东的玩家都不会觉得这个谜题有多难吧？

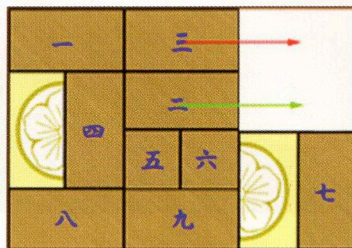
说明：黄色代表开始时左右两边的半圆积木，白色代表两块方形积木。将两块黄色积木放至两块白色积木的初期位置就算解开机关。想移动积木，首先要将光标移至积木隔邻的空白位置，按键不放，再移回积木处，这样就能将其移动。



▲先移白色，将白色上半块向右上移（先到五、六，再到二，然后将二的积木移到三）而白色的下半块，则向右移向九。

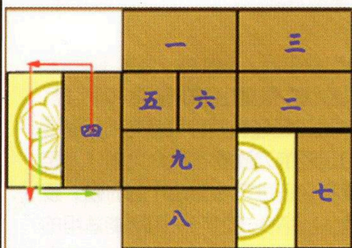


▲现在让黄色的右半块向下移，只要将右下角的方形积木，与右半块掉换位置，就可得到图中的效果。

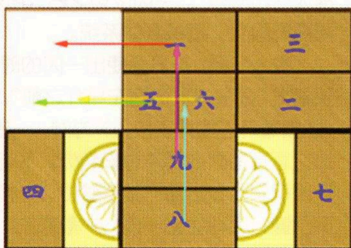


▲此时再将右上角的方形积木向左移至二、三位置。

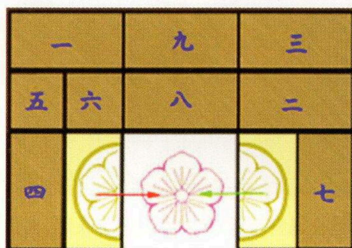
▲现在又要将白色位置的方形积木分开，上半块移向一，下半块则向下左方移动，即依次经过五、六、九，最后由九移到八。



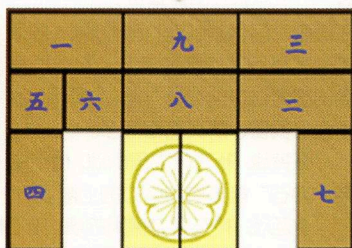
▲先将左半块向下移，再向右。白色积木全部移向左上方。



▲将左上方的白色方形积木全部向右移，即到一、五、六的位置，然后一起向下移到九、八的位置。



▲只要将方形积木分为左右两半，与黄色的半圆片交换位置就行了！



▲搞定收工！不过要注意的是这个机关是有时间限制的，大家一定要眼疾手快啊！

全部萤石位置一览

序号	入手场所
1	地下寺院入口通路向右走的地上（拿到青龙之书的对面地板上）
2	南天打倒魔王オズリック的地方旁边通道中，在三个壶的下面
3	天守阁1楼往二楼楼梯附近，宝箱旁边的烛台地板上
4	天守阁2楼往三楼楼梯附近，宝箱旁边的石堆
5	天守阁得到“青龙之书二卷”时的对面桌上
6	天守阁地下刀足轻培养室的通道尽头（青丸之键对面地上）
7	天守阁地下，有兵士尸体的房间的门附近
8	西天，使用赤丸之键开门后第一个转角处
9	西天，有“银之割符”的房间里观音像附近
10	西天，得到“反鬼之小太刀”的房间下方楼梯旁（枫限定）
11	西天，用刀砍断绳子让推车滑下，萤石就在推车的下面
12	西天，需紫电Lv.3打开的门附近，拿火绳轮的房间外面
13	东天，三重之塔的屋顶
14	东天，汐见橹的码头
15	东天，在有东天之像的房间中（枫限定）
16	东天，桥上橹盘所记录点旁边梯子上去的房间里面（枫限定）
17	东天，在拿“镝矢”的下方房间中（枫限定）
18	魔空空间第八层宝箱
19	魔空空间第十层宝箱
20	魔空空间第十七层宝箱

毗沙门剑入手方法

想得到游戏中最强的武器毗沙门剑，首先要完成“魔空空间”20层。完成蜂女事件后从天守阁大堂·西门的井中，找那个倒吊着的有须怪人就可来到魔空空间。在魔空空间第二十层可以得到“毗沙门之笛”。

接下来继续剧情，用破魔弓和矢击破幻魔门后，干掉最强的幻魔战士，然后进门，就能来到幻魔泉。在这儿吹奏起“毗沙门之笛”，在左面的骷髅门就会打开，毗沙门之剑就在里面！

鬼之文字宝箱

首先将可选择的答案由右至左依次编号为1到8。

1.七曲道 大手门
答案：鬼之一族
道具：力石
解法：6→3→1

2.空掘
道具：力石
答案：鬼之笼手
解法：4→1→6

3.罪人橹 番所
道具：鬼石
答案：时之狭间
解法：5→7→2

4.汐见橹
道具：鬼石
答案：龙玉
解法：3→6



鬼武者——鬼魂模式研究

厦门 自摸

在《鬼武者》的正常游戏中一次找齐20颗萤石，通关后就会在特典中追加“鬼魂”模式。本文就是针对此模式的攻关研究。

要点1

鬼魂模式共有12关，每关的过关条件都是一样的——就是在左马介的体力损耗到0之前让画面右下角的鬼魂解放数达到0。体力损耗到0之前，要求玩家时刻注意左马介的体力。一旦体力槽见红，除非有把握在体力耗光之前达到解放数，否则应该立刻吸收黄魂或者使用药草补充体力。而要让鬼魂解放数达到0，只要让左马介破坏相应数量的鬼壶即可，并不需要吸魂，但要注意的是，被幻魔破坏的鬼壶虽然也会出现鬼魂，但并不会被当作左马介的解放数，所以有些关卡必须以先消灭幻魔为首要任务。

要点2

同正常游戏一样，鬼魂模式中也仍然分为红魂、黄魂和白魂3种。红魂全部来自灰色的鬼壶，在鬼魂模式中基本没用；黄魂有两种来源，分别是破坏像青花瓷一样的鬼壶和杀死部分幻魔，其中破坏鬼壶而出现的魂恢复体力较少，



而杀死幻魔所出现的黄魂则能恢复比较多的体力；白魂是恢复鬼力用的，在鬼魂模式中要杀死赤甲武士或者牛角兽才会出现，在鬼魂模式后期是非常重要的。

要点3

不要和吸魂球纠缠。吸魂球在鬼魂模式中不会破坏鬼壶，只会吸收鬼魂，吸够了魂之后就会消失，所以不必理它。

要点4

要注意节约弹药及补充鬼力。弹药和鬼力在后几个关卡非常重要，所以最初的几关一定要注意节约和收集。特别是鬼力，到后期基本都是靠鬼战术在攻关了，基本上要在进入下一关之前让鬼力槽处于全满状态。

要点5

取得炎龙剑后基本上就是装备它了，因为炎龙剑攻击范围大、威力高，相应的鬼战术在后几关也非常重要。但要注意的一点是，使用炎龙剑攻击时不要使出最后一招纵劈，因为此招硬直久且攻击范围为纵向，对攻关非常不利，所以在横斩两下后，要记得往前或往后移动一步，取消最后这招纵劈。

全12关攻关心得

子之间：鬼壶数28/解放数20

攻略法：毫无难度可言，杀死幻魔兵后毁光鬼壶就能轻松过关。

可得道具：药草

丑之间：鬼壶数34/解放数20

攻略法：开始后向左中部前进，破坏掉其中一个鬼壶后可从宝箱中取得雷斩刀。更换雷斩刀干掉两个幻魔兵后就能轻松过关。

可得道具：雷斩刀／弹丸×3

寅之间：鬼壶数39/解放数26

攻略法：开始后就朝正上方前进，然后以紫电鬼战术干掉赤甲武士，要注意倒地后补上一刀才能杀死它。之后破坏光鬼壶过关。关卡左方的吸魂球可以不理。

可得道具：火绳铳

卯之间：鬼壶数38/解放数26

攻略法：开始后就去破坏最右下角的鬼壶，可取得炎龙剑。装备上炎龙剑后先消灭两个幻魔忍者就能轻松过关。

可得道具：炎龙剑／弹丸×3

辰之间：鬼壶数36/解放数28

攻略法：本关是第一个难关。过关的关键就是一开始就必须使用红炎鬼战术准确无误地击倒关卡右方的赤甲武士，然后立刻跟上去一刀杀死它。接着马上更换雷斩刀，并使用紫电鬼战术消灭关卡左方的赤甲武士。之后就可去破坏鬼壶了。本关要特别注意体力的回复。

可得道具：爆裂弹×3

巳之间：鬼壶数6/解放数6

攻略法：本关只有6个鬼壶，都必须由左马介破坏。乍看之下似乎很难，其实只要一开始就装备火绳铳+爆裂弹，然后尽快走到关卡中段“砰”的一枪，起码破坏4个鬼壶。运气好的话，甚至一下子就能破坏掉全部的6个鬼壶。如果没有破坏掉全部的鬼壶，应该立刻更换炎龙剑消灭幻魔兵。

可得道具：药草

午之间：鬼壶数39/解放数32

攻略法：从本关开始背景音乐突然就变得紧张起来，幸好关卡难度并没有多大的增加。只要一开始装备上火绳铳+弹丸，“砰砰”两枪干掉两个赤甲武士后就能轻松过关了。但本关不能补充体力，要注意体力的下降。为了节约弹药，吸魂球照例放过。

可得道具：疾风刀

未之间：鬼壶数42/解放数36

攻略法：一开始就使用红炎鬼战术朝正上方开出一条“魂”路，然后要记得先往上走，因为这样幻魔才会来攻击左马介而不是去破坏鬼壶。之后干掉先后出现的4只幻魔就能轻松过关了。

可得道具：爆裂弹×3/防魔之具足

申之间：鬼壶数40/解放数28

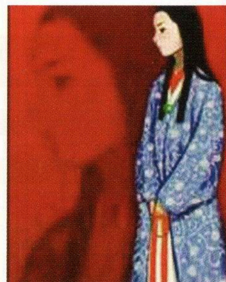
攻略法：一开始使用红炎鬼战术朝正上方攻击就可以把正中间一列的鬼壶全部破坏，并且能直接面对牛角兽。然后更换雷斩刀用紫电鬼战术消灭牛角兽后就能去破坏鬼壶了。考虑到本关消耗鬼力较多，如果杀死牛角兽后出现的白魂被吸魂球吸走的话，可以装备火绳铳+弹丸消灭吸魂球，把鬼力补满。

可得道具：爆裂弹×3

酉之间：鬼壶数6/解放数6

攻略法：本关是第二个难关，过关需要一点运气。刚开始仍然是使用红炎鬼战术朝正上方攻击，效果是可以破坏关卡中间两个上下堆积的鬼壶，并且击倒赤甲武士。之后立刻装备火绳铳+弹丸瞄准赤甲武士，等它一起身立刻开枪就可以解决它。接着把弹丸换成爆裂弹，往前走一两步，记着千万别走到关卡中段去。然后按R2键180度转身，开一枪就可以同时破坏关卡下方的两个鬼壶。破坏这两个鬼壶之后，按住R1键保持端枪姿势往关卡上方走，只要走到关卡中部偏上一些的位置时就会突然从上方跳下两个幻魔忍者，但它们不会攻击左马介，而是直接攻击鬼壶。此时一定要眼疾手快，等幻魔忍者一落地，立刻开枪，一般都可以把左边的幻魔忍者和鬼壶一起破坏掉。等枪口转向后（干掉第一名幻魔忍者后，只要一直按住R1键保持端枪姿势，左马介就会自动迅速地掉转枪口瞄准下一个幻魔忍者——真是救命的设计啊！），马上开第2枪，只要速度够快，就能在右边的幻魔忍者破坏掉最后一个鬼壶前把它干掉。但如果玩家的运气不够好……欲哭无泪的滋味很不好受的！

可得道具：药草



戌之间：鬼壶数40/解放数30

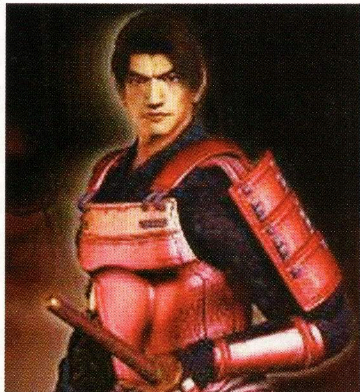
攻略法：比起上一关来说，本关简直就是入门级别。先用火绳铳+爆裂弹干掉两名幻魔忍者，顺带可清理一大片鬼壶。然后更换雷斩刀用紫电鬼战术干掉最上方的赤甲武士就能轻松过关了。可能是因为本关太过简单，所以竟然得不到任何道具，真郁闷！

亥之间：鬼壶数44/解放数36

攻略法：ついに最后までかかってきたな！RPG游戏中的FINAL BOSS总喜欢说的一句话反而成了到达此关时玩家心情的最好诠释。本关也不愧是最后一关，难度很大。两只牛角兽各自镇守一方，其大斧头一挥不仅能破坏一大片的鬼壶，而且如果左马介也不幸被扫中的话，会躺在地上好一会儿起不了身，既浪费了时间又会损失必要的鬼壶数。所以攻略本关的最大要点就是不能让牛角兽攻击！而不让牛角兽出招的方法就是打倒它——注意，是打倒它而不是杀死它。因为要杀死牛角兽是很费时间的，难免顾此失彼，所以打倒它们就行了。而要击倒牛角兽，就需要使用火绳铳+爆裂弹或者白风和红炎的鬼战术了。（紫电的鬼战术太费时间，不予考虑）自摸的攻关法仍然是一开始就使用红炎鬼战术朝正上方攻击，破坏正中间一列的所有鬼壶。之后立刻更换火绳铳+爆裂弹击倒两只牛角兽，如果爆裂弹已经用光，可以使用白风鬼战术。最上方的那只幻魔大可忽略不计，它总会使用滚球攻击朝左马介进攻，而每次的下场也几乎都是一样的，就是撞上火绳铳的枪口或者白风的障壁，白白送给我们一大团黄魂。但本关已经没有必要和时间去吸魂了，一旦打倒牛角兽就不要吝啬鬼力了，用白风把分散在各个角落的鬼壶全部破坏掉。如果动作不是太慢、运气不是太差的话就能在两只牛角兽起身前破坏掉足够的鬼壶而破关了！

可得道具：最后一关嘛，当然是什么都没有啦！

鬼魂模式通关后，在重新开始游戏后就能选择最强模式。在最强模式中，左马介一开始就拥有毗沙门剑，并且鬼力、箭矢、弹药都是无限的，还有99份的吸阵符，所以要取得鬼武者称号易如反掌。取得鬼武者称号破关后，再次开始游戏就可以让女忍者枫换上性感的蝙蝠装了。最后，自摸要声明的是，以上的种种打法只是自摸自己的打法心得而已，并不表示按照这个打法就一定能过关。自摸只是提供一些思路和经验，具体的打法还是要靠各位玩家在不断的挑战中摸索了！



文：纱迦



PS2	CAPCOM	ACT	1人
	2002年3月7日发售		390KB
DVD-ROM	—		6800日元

剧情100%&流程攻略

章节	名称	发生条件
序章	织田军の猛击	游戏开始后自动发生
第一章一节	凄惨极まる柳生の庄	游戏开始后自动发生
第一章二节	高女との出会い	前往柳生の庄・平安屋敷
第一章三节	新たなる力	第一章二节后调查龙神池旁的龙の祠
第一章四节	オユウとの出会い	来到今庄の町后自动发生
第一章五节	エケイとマゴイチとの出会い	从金山入口的男子处得知关于入山许可证的情报后返回今庄的酒场
第一章六节	コタロウとの出会い	从金山入口的男子处得知关于入山许可证的情报后到拿弓的房子前与人交谈返回酒场2F
第二章一节	异形の化け物	进入金山后必发生
第二章二节 一	コタロウ参战	小太郎好感度最高时击倒金山第一坑道中的所有敌人
第二章二节 二	マゴイチ参战	孙市好感度最高时击倒金山第一坑道中的所有敌人
第二章二节 三	エケイ参战	惠琼好感度最高时击倒金山第一坑道中的所有敌人
第二章三节 一	コタロウ先走る	第二章二节 一后自动发生
第二章三节 二	坑夫の娘さらわる マゴイチ篇	第二章二节 二后自动发生
第二章三节 三	坑夫の娘さらわる エケイ篇	第二章二节 三后自动发生
第二章四节 一	马耳东风と闻き流すコタロウ	第二章三节 一后进入金山第二坑道
第二章四节 二	男达の梦	第二章三节 二或三后进入金山第二坑道
第二章五节	ギンガムファッツ登场	进入金山・黄金の间
第二章六节	濒死の坑夫	进入金山・归らずの坑道后与濒死的坑夫对话
第二章七节	コタロウとの出会い二	第一章六节未发生时救回坑夫后与酒场2阶的小太郎对话
第二章八节	硝石の绘图	第二章六节后且孙市好感度很高时向酒场1阶的商人购买
第二章九节	スリ女探索	第二章六节后且惠琼好感度很高时与惠琼对话
第二章十节 一	コタロウの告白	小太郎好感度最高时来到岐阜城・阵所前广场的门前
第二章十节 二	マゴイチ エケイを语る	孙市或惠琼好感度最高时来到岐阜城・阵所前广场的门前
第二章十一节	坑夫の娘发见	第二章三节 二或三发生后干掉岐阜城・渡り廊的全部敌人
第三章一节	藤吉郎登场	进入岐阜城・北の间后自动发生
第三章二节	ゴーガンダンテス初战	进入岐阜城・溶岩部屋后自动发生
第三章三节	オユウの手助け	第三章二节后自动发生
第三章四节	コタロウとオユウの出会い	第三章三节后且小太郎好感度很高时自动发生
第三章五节	圣の玉を借りる	在岐阜城・里庭与お邑对话
第三章六节	鬼马を驱る	在岐阜城・里庭调查鬼马
第三章七节	圣の玉をもらう	第三章六节后自动发生
第三章八节 一	コタロウ オユウについて警告	第一章六节或第二章七节已发生时离开马屋后自动发生
第三章八节 二	コタロウとの出会い三	第一章六节和第二章七节事件未发生时离开马屋后自动发生
第四章一节	ジュジュドーマ登场	从同伴处得知广场上有位女性后与其对话
第四章二节 一	オユウ参战	お邑好感度最高时前往柳生の庄・龙神道
第四章二节 二	コタロウ参战二	小太郎好感度最高时前往柳生の庄・龙神道
第四章二节 三	マゴイチ参战二	孙市好感度最高时前往柳生の庄・龙神道
第四章二节 四	エケイ参战二	惠琼好感度最高时前往柳生の庄・龙神道
第四章三节 二	オユウを见张るコタロウ	第四章二节 二后自动发生
第四章四节	高女の最期 息子の腕の中で	前往柳生の庄・平安屋敷
第四章五节	母と父の出会い	第四章四节后自动发生
第四章六节	新たな誓い	第四章五节后自动发生
第五章一节	マゴイチ十兵卫に爆弹を渡す	第四章六节后且孙市好感度最高时与龙神池旁的孙市对话
第五章二节	炉端でのひととき	お邑和小太郎好感度很高时前往柳生の庄・阵屋北广间
第五章三节	友情に厚いコタロウ	小太郎好感度最高时进入雾隐の谷・迷いの森
第五章四节	コタロウ 十兵卫を助ける	第五章三节后自动发生
第五章五节	ジュジュドーマとギンガムファッツ	脱出雾隐の谷・迷いの森
第五章六节	男达の战う理由	第五章五节后且孙市和惠琼好感度很高时前往雾隐の谷・沼地
第五章七节 一	オユウへの剑术指南	第五章五节后且お邑好感度最高时与森林中的お邑对话
第五章七节 二	コタロウの传书鸠と优しい嘘	第五章五节后且小太郎好感度最高时与森林中的小太郎对话
第五章八节	マゴイチ大炮をぶっ放す	孙市好感度最高时前往雾隐の谷・沼地
第五章九节	ジュジュドーマ最期の接吻	击败肥女祖祖杜马后自动发生
第五章十节	一か八かの飞入み	第五章九节后穿过有毒气的通道自动发生
第五章十一节	いざ鬼ヶ岛へ	第五章十节后对着快艇使用和の玉
第六章一节	ゴーガンダンテス再战 波打ち际の攻防	第五章十一节后自动发生
第六章二节	高女の言付け	与幻魔界最强的剑士高根丹迪斯的战斗结束后自动发生
第六章三节	オユウ 破魔の笛发见	用お邑进入深雾空间击败红牛大哥后自动发生
第六章四节	オユウ 十兵卫に破魔の笛を届ける	第六章三节后返回鬼岛・浜边
第六章五节	隐し部屋を发见するエケイ	惠琼好感度最高时听到“どうなってるんだ”后来到机关宝箱所在的房间附近
第六章六节	オユウの正体を看破するコタロウ	小太郎好感度最高时离开鬼岛有硫酸池的房间后自动发生
第六章七节	エケイの弱点	惠琼好感度最高时来到鱼型幻魔出没的房间附近，记得要为惠琼保守秘密
第六章八节	口ごもるオユウ	お邑好感度最高时来到铁の丸键入手后右边门后的通路与お邑对话
第六章九节	マゴイチを陷れる藤吉郎	孙市和惠琼好感度很高时当铁の丸键和金文字の键入手后来到鬼岛・中央大广间
第六章十节	コタロウ オユウに心を开かず	第六章六节已发生时来到运搬场
第七章一节	十兵卫の頼み事を引き受けるエケイ	惠琼好感度最高时调查岐阜城・东天の塔的门
第七章二节	エケイと十兵卫 星见橹でのひととき	第七章一节后用蛇の键打开岐阜城・东天の塔的门
第七章三节	コタロウ 风魔爆弹を使う	小太郎好感度最高时来到岐阜城・大广间一阶
第七章四节	マゴイチ 十兵卫に铳を渡す	孙市好感度很高时来到岐阜城・东天の湖的桥上
第七章五节	石化する十兵卫 マゴイチ汉气に应える	孙市好感度最高时进入幻魔洞自动发生
第七章六节	マゴイチ 解れ粉竹筒发见	第七章五节后在幻魔洞中找到解れ粉竹筒
第七章七节	マゴイチ 十兵卫の石化を解く	第七章六节后用解れ粉竹筒解除十兵卫的石化状态
第七章八节	隐し扉を发见する コタロウ	小太郎好感度最高时来到幻魔洞中央自动发生
第七章九节	十兵卫に陷阱を教える コタロウ	第七章八节后继续向洞中前进
第七章十节	真实を语るマゴイチ	第六章九节已发生时拿到解れ粉竹筒后来到岐阜城・东天の湖滨
第七章十一节	十兵卫とオユウ 两人の爱の力	お邑好感度最高时前往岐阜城・泷の通路
第八章一节	刀か铳かマゴイチの夸り	孙市好感度最高时来到鬼岛・地下道某个小房间前与孙市对话，选择“刀”
第八章二节	命を赌けた解除	お邑好感度最高时在鬼岛拿到红玉の键后来到鱼型幻魔出没的房间附近，开机关救お邑
第八章三节	エケイの活力	惠琼好感度最高时拿到红玉の键后找到精疲力尽的惠琼再到金文字の键房间附近找精力剂给他
第八章四节	藤吉郎の陷阱	用红玉の键进入鬼岛・地下道后自动发生
第八章五节	小谷のお邑から お市の方へ	第八章四节后自动发生
第八章六节	ゴーガンダンテス最终战	第八章五节后继续前进
第八章七节	古の飞空艇ガ飞ぶ	第八章六节后对着鬼岛一阶的石像使用礼の玉
第八章八节	飞空艇を追って	第八章七节后调查蜻蜓形状的物体
第九章一节	藤吉郎との最後の攻防	进入飞空艇・操纵室后自动发生
第九章二节	织田骑马军团の猛进击	第九章一节后自动发生
第九章三节	织田骑马军团の坏灭	调查飞空艇・操纵室中发红光的部分
第九章四节	飞空艇激突	第九章三节后自动发生
第十章一节 一	エケイとの别れ	惠琼好感度很高时第九章四节后继续前进
第十章一节 二	エケイの最期 家族のもとへ	惠琼好感度很低时第九章四节后继续前进
第十章二节	ギンガムファッツ最终战	进入信长の砦后自动发生
第十章三节	コタロウ无残	第十章二节后且小太郎好感度最高时自动发生
第十章四节 一	ギンガムファッツの最期	第十章四节 二未发生时击倒蜘蛛男
第十章四节 二	マゴイチの别れ	孙市好感度最高时给予蜘蛛男一定的伤害后自动发生
第十章五节	コタロウの最期 母のもとへ	第十章三节和第十章四节 一均发生后自动发生
第十章六节 一	オユウとの别れ 两人だけの世界	お邑好感度很高时用勇の玉打开最后的大门时自动发生
第十章六节 二	オユウとの别れ もう一息の通じ合い	お邑好感度很低时用勇の玉打开最后的大门时自动发生
第十章七节	信长最终决战开始 复仇剧の终末へ	第十章六节 一或二后自动发生
第十章八节	黄金魔神像降临	打败信长后自动发生
第十章九节	决著	打败黄金魔神像后自动发生
终章	爱と哀しみ	游戏结束前必定发生

难点解说

第二章九节：与惠琼对话后，要去寻找偷了他鸣らない铃的女人。首先要去地图右下角找到她，接着要到酒店2F阳台角落处找到她，再到拿弓的房子里找她，最后到地图右下角找她，她就会把鸣らない铃给你。再把鸣らない铃给惠琼就算完成了。

第四章六节：这一剧情结束后会得到高女の指轮，把它嵌入柳生の柜子就

能继续前进。但光有高女の指轮是不够的，玩家还要根据四神图来解开机关。具体对应关系为：北：玄武；南：朱雀；东：青龙；西：白虎。

第五章七节 一：与小谷练剑时不能有闪失，否则就会错失奥义书。当我方进攻时一刀刀劈就行了，注意她不支倒地时千万不要打。防守时按住防御键就万事大吉，但当小谷蓄气后是无法防御的，此时就要赶快闪开。

鬼岛：这是游戏中最难的地方，关键在于坏掉的电梯得用旋风丸的鬼战术发动，确实是很阴险的设定啊。

全称号获得方法详解

游戏中共有5种称号和4种附加称号，其获得方法如下：

称号	所需点数
鬼武者	54点以上
荒武者	45～53
若武者	35～44
端武者	20～34
落武者	0～19

附加称号	所需条件
一气	不存档通关
一闪	39.5%以上的敌人用一闪打倒
光速	3：59内通关
仲良	使用过所有同伴

注意可以在最强模式下拿鬼武者称号，但在易しい难度下是不行的。

评价点数的获得方法如下：

点数	通关时间	吸魂量	杀敌数	发动数	幻梦空间达到率	剧情达成率
10	0：00～4：59	12万以上	900以上	450以上	41	65%以上
7	5：00～6：59	8万～12万	600～899	300～499	30～40	60%～64%
5	7：00～8：59	4万～8万	300～599	150～299	20～29	55%～59%
3	9：00以上	4万以下	0～299	0～149	0～19	0%～54%

所有特典出现方法

易しい：在普通难度下GAME OVER3次后出现。

鬼组：以任何难度通关一次后出现。

黑い服の男：以任何难度通关一次后出现。

进行度表：以任何难度通关一次后出现。

映像特典：以任何难度通关一次后出现。

难しい模式：以"普通"难度通关一次后出现。

最强模式：以"难しい"难度通关一次后出现。

パズル幻梦空间：收集齐所有的美人图后出现。

一闪模式：完成鬼组模式。

十兵卫的新装：在紫幻梦空间第20层得到烈火剑后调查地面，可以进入第21层并得到道具レザ－ウェア。然后以"鬼武者"称号完成游戏，就可以得到十兵卫的新装。

お邑的新装：剧情达成率100%后出现。

全部首饰入手方法

青之首饰

与小太郎的好感度最高时，在幻魔洞就会出现他和邑对决的场面，之后就可以在宝箱中找到青之首饰。其作用为增加吸魂速度。

黑之首饰

从同伴身上换得三个化石骨之后，来到鬼之岛血池后的那个L字房间，在黑色的门前使用化石骨就可以拿到黑之首饰。装备了黑之首饰后砍敌人时所有的攻击都会变成一闪，但体力也会下降。

黄之首饰

与惠琼的好感度最高时，在鬼岛的绿色机动房中会发生剧情，之后在宝箱里可以拿到黄之首饰。其作用为与幻魔距离极近时可以从其身上吸到黄魂。

紫之首饰

在绿幻魔空间第十层取得，其作用为发动鬼战术时消耗的鬼力减少。

赤之首饰

与お邑的好感度最高时拿取铁丸之键后会发生一段剧情，之后在宝箱中可以取得赤之首饰，其作用为杀死敌人后的魂全部变为赤魂。

白之首饰

购入金山商店中的所有道具后（三次），与老板对话就可以取得。其作用为站着不动时体力会慢慢回复。

橙之首饰

救回濒死的矿工后到商店与一个人对话取得白墨，然后把白墨交给惠琼得到《平家物语》。接着把《平家物语》交给孙市得到银盾，再把银盾交给小太郎换取蜜瓜（メロン），最后把蜜瓜交给送你白墨的人，接着发展剧情。这样第三次回到村庄时，那个人就会给你"橙之首饰"。有了这项道具，就可以看到一些平常看不见的吸魂点。

绿之首饰

与孙市的好感度最高时高女被杀后在洞口会遇到孙市，与他对话可以得到炸药。然后在取得舞雷刀的龙之祠边使用就可以炸开石块，里面就是绿之首饰。其作用为可以看到平常看不见的宝箱。

黑之首饰入手心得

要拿到可以轻易一闪的道具黑之首饰，就得从同伴那里换到三根化石骨。这三根化石骨分别在杂贺孙市、安国寺惠琼、风魔小太郎三人手中。下面便为大家献上换得化石骨的快速方法，当然SL大法是少不了的。

安国寺惠琼：第一次来到今庄之町时用乌龙茶换得。

杂贺孙市：第一次来到今庄之町时用青蛙或植物辞典换得。

风魔小太郎：第一次来到今庄之町时用布换得。

植物辞典可以在道具屋中购入，布在今庄之町的タタラ场（拿弓的地方）中，青蛙在高女洞外的草丛中，而乌龙茶在柳生の庄的阵屋里。

美人画完全收集

收集齐全部的18张美人画后，在特典中就会出现パズル幻梦空间。注意：要赠送同伴不喜欢的道具时才有可能换得美人画。

名称	方法	场所
美人画 关屋	购入	今庄の町（第1次）
美人画 绘合	购入	今庄の町（第2次）
美人画 松风	购入	今庄の町（第3次）
美人画 若紫	与孙市交换	—
美人画 末摘花	与孙市交换	—
美人画 红叶贺	与惠琼交换	—
美人画 花宴	与惠琼交换	—
美人画 葵	与惠琼交换	—
美人画 空蝉	与小太郎交换	—
美人画 夕颜	与小太郎交换	—
美人画 桐壶	与お邑交换	—
美人画 帚木	与お邑交换	—
美人画 贤木	游戏开始时某个房间的棚中	柳生の庄
美人画 花散里	绿幻梦空间所在的房间	岐阜城东天之地
美人画 须磨	使用樱の键进入的房间	岐阜城
美人画 明石	用船到达的第一个房间	岐阜城东天之地
美人画 冷标	红玉の键附近	鬼岛
美人画 莲生	最上阶	岐阜城天守阁

交换品物究极研究

送东西的大致原理我想各位一定非常清楚，但就算是同一样东西，如果在不同的时间、不同的场合或不同的好感度情况下送出去，产生的效果也会有所差异，有时甚至会产生非常大的变化。这就是上表中为何有这么多括号的原因。由于篇幅所限，不能对全部道具进行说明，只好请大家自行摸索。

道具的变化不但多而且繁琐，因此不推荐大家强记。不过游戏中按照某些顺序送礼的话，取得的效果会远大于分开送，感觉很像格斗游戏中的连续技。连续送礼的效果一律为好感度+100，而且会有一些不同的台词，其中お邑的几个台词是男性玩家不可不看的。（当然前提是好感度一定要高）

お邑：惚れ药→天狗の面
お邑：惚れ药→精力剂
お邑：卑猥小说→天狗の面
お邑：カステラ→红茶
お邑：红茶→カステラ
お邑：红茶→レモン
お邑：レモン→红茶
お邑：栉→发油
お邑：栉→镜
お邑：ワイン→グラス
コタロウ：地球仪→罗针盘

コタロウ：カブトムシ→スイカ
コタロウ：日本史　第八卷→太平记
コタロウ：风铃→扇子
コタロウ：烧き鱼→天日の盐
マゴイチ：烧き鱼→レモン
マゴイチ：メロン→フォーク
マゴイチ：生鱼→わさび
マゴイチ：スイカ→天日の盐
エケイ：ウォッカ→ワイン
エケイ：加贺の宫腰酒→ひょうたん
エケイ：团子→乌龙茶

名称	孙市	惠琼	小太郎	お邑	入手方法
阿修罗袈裟	—	◎	—	—	用オルゴール与小太郎交换
アダーガ	—	—	—	★	用十兵卫在鬼岛找到
イカサマサイコロ	—	◎	×	—	与今庄金山（第3次）入口的坑夫对话3次
乌龙茶	○	○	○	○	柳生の庄の阵屋的宝箱
ウォッカ	○	○	×	×	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
エンブレム	渡	△	◎	—（×）	用平家物语与孙市交换
王冠	○	◎	○	渡	与お邑交换获得
オウム青	◎	◎	×	×（◎）	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
オウム赤	×	×（◎）	×（◎）	◎（×）	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
オウム绿	◎（×）	×	◎（×）	×	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
御香	×（◎）	△	◎	○	岐阜城大广间1阶宝箱
御伽草纸	—	×	◎	×	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
オルゴール	◎	渡	◎	◎	与惠琼交换获得
海贼战服	★	—	—	—	与お邑交换获得
怀中时计	◎	○	◎（—）	○	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
カエル	○	○	×	○	在柳生の庄·龙神池外捉到
加贺の宫腰酒	◎	◎（△）	×	渡	与お邑交换获得
镜	○	×	○	◎	金山坑道中的宝箱
カステラ	渡	○（◎）	○	△（◎）	与孙市交换获得
峨嵋刺	—	—	★	—	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
カブトムシ	×	—	×	○	在从今庄の町到金山的山道上静等十秒钟后出现在树上
发油	○	—	渡	○	与小太郎交换获得
发饰	×	—	—	◎	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
カメオ	渡	×	◎	◎	与孙市交换获得
かるた	○	×（○）	◎	渡	与お邑交换获得
枯れた花束	—	△	—	×	由花束经过60分钟后变化而成
川鱼	△	△	—	△	在雾隐れの谷的河中用DOWN攻击抓得
纪州の梅干	渡	◎	×（◎）	○	与孙市交换获得
キセル	◎	×	—	—	今庄の町酒场的宝箱
银货	△	○	渡	◎	与小太郎交换获得
金の卵	◎	◎	◎（×）	◎	茶色のニワトリ经过60分钟后生下
金のヒヨコ	◎	◎	◎（×）	◎	由金の卵经过30分钟后变成
金のニワトリ	◎	◎	◎（×）	◎	由金のヒヨコ经过60分后变成
腐った生鱼	○	△	△	×	由生鱼经过30分钟后变成
栉（くし）	×	—	—	◎	在今庄の町（第3次）的出店广场与商人对话6次
口红	渡	×	—	◎	与孙市交换获得
グラス	×	△	×	◎	在今庄の町（第3次）的马屋与行商人对话2次
グラディウス	—	—	—	★	鬼岛·深雾空间的宝箱
黑ビール	◎	×	×	△	在今庄の町（第3次）的酒场找店主花200元购入
萤明钵卷	—	—	★	—	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
毛皮	×	◎	×	◎	在今庄の町（第1次）的酒场2阶，小太郎登场后与坑夫对话3次
红茶	△	△	渡	◎	与小太郎交换获得
胡弓	○	△（◎）	—	渡	与お邑交换获得
古钱	◎	×（△）	×（○）	渡	与お邑交换获得
小判	—（△）	◎	△	—	在金山入口处按R1拔刀吓狗数次后狗会自动找出其所在地
古文书	◎	×	—（○）	×	在今庄の町（第1次）的马屋与行商人对话
五雷神机	★	—	—	—	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
こんぺいとう	—（○）	△（◎）	○	○	惠琼与孙市登场前在今庄の町（第1次）的街道上与行商人对话2次
サイコロ	◎	×（◎）	○	△	在金山（第2次）入口处与坑夫对话2次
鹿の角	◎	渡	△	○	与惠琼交换获得
色纸	◎	渡	○	○	用书道道具与惠琼交换获得
硝石	○（◎）	—（△）	—（△）	—（△）	详见第二章八节剧情
植物辞典	○（×）	—	×	○	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
书道道具	○	◎	△（○）	—（△）	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
シルバーアーマー	—	—	—	★	今庄の町（2回目）の道具屋/お邑の防具
スイカ	×	渡	△（◎）	—（×）	与惠琼交换获得
水晶玉	—	◎	○	◎	岐阜城地下道螺旋阶段下的宝箱
スカーフ	—	渡	△	◎	与惠琼交换获得
精力剂	◎	不可	—	—（◎）	详见第八章三节剧情
扇子	×	◎	○（◎）	△	今庄の町酒场2F的宝箱
そろばん	○	△	—（○）	△	柳生の庄·阵屋
孙子兵法	◎	△	渡	×	与小太郎交换获得
大黑天	×	—	○	○	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
胎藏曼荼罗	×	◎	×	—	在今庄の町（第3次）的出店广场与坊主对话3次（肥女出现前）
太平记	◎	—（○）	△（◎）	渡	与お邑交换获得
卵	○	—（△）	×	△	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
玉手箱	×	×	◎	×	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
团子	—	○（◎）	渡（△）	×（◎）	与小太郎交换获得
反物	—（◎）	渡	×	◎	与惠琼交换获得

名称	孙市	惠琼	小太郎	お邑	入手方法
地球仪	×（◎）	△（○）	◎	—	今庄の町广场的宝箱
茶色の卵	◎	×	○	○	ニワトリ经过60分钟后生下
茶色のヒヨコ	×	—	○	—	由茶色の卵经过30分钟变成
茶色のニワトリ	○	—	—	×	由茶色のヒヨコ经过60分钟变成
渍物	◎	○	渡	△	与小太郎交换获得
ツルハシ	—	△	—	—	与今庄の町（第2次）酒场2F的男子对话2次
天狗の面	×	◎（—）	—（○）	—（◎）	今庄の町马屋的宝箱
天日の盐	△（◎）	△	△（◎）	△	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
铜货	渡	△	—（△）	△	与孙市交换获得
生鱼	○	◎	渡	×	与小太郎交换获得
鸣らない铃	—	◎	—（△）	—（△）	详见第二章九节剧情
南蛮长靴	★	—	—	—	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
南蛮の帽子	渡	×	◎	—（×）	与孙市交换获得
日本史记全卷	◎	△	×	—（△）	日本史记1～10卷完全收集
日本史记第一卷	△（◎）	△	×	—	岐阜城1F楼梯附近的宝箱
日本史记第二卷	△（◎）	◎	×	○	与今庄の町（第2次）马屋的女人对话3次
日本史记第三卷	△（◎）	○	—	渡	与お邑交换获得
日本史记第四卷	△（◎）	△	—	—	金山入口外的宝箱
日本史记第五卷	△（◎）	△	×	△	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
日本史记第六卷	△（◎）	渡	△	×	与惠琼交换获得
日本史记第七卷	△（◎）	×	渡	×	与小太郎交换获得
日本史记第八卷	△（◎）	—	◎	×	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
日本史记第九卷	△（◎）	—	△	—	今庄の町（第1次）惠琼、孙市、小太郎登场后与酒场2F的男子对话2次
日本史记第十卷	△（◎）	×（◎）	—	×	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
ニワトリ	○	—	○	—	由ヒヨコ经过60分钟后变成
布	△	—（○）	○	△	今庄の町タタラ场的宝箱
ハードブーツ	—	—	—	★	用孙子兵法与孙市交换获得
白墨	×	※	×	△	详见橙之首饰入手法
鸠の足筒	—	—	◎	—（△）	详见第五章七节 二剧情
花束	—（◎）	△	×	◎	与今庄の町（第2次）马屋的男子对话3次
パン	×	△	×（○）	渡	与お邑交换获得
飞燕脚绊	—	渡	★	—	用卑猥小说与惠琼交换获得
ヒヨコ	○	—（△）	◎	○	由卵经过30分钟后变成
卑猥小说	○	◎	—（◎）	—（◎）	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
フィランギ	—	—	—	★	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
风铃	渡	△	—（◎）	◎	与孙市交换获得
笛	○	×（○）	◎	渡	与お邑交换获得
フォーク	○（◎）	×	△	◎	柳生の庄·阵屋的宝箱
不动胫当	—	★	—	—	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
鲋寿司	—	×	渡	◎	与小太郎交换获得
ペアリング	◎	—（◎）	◎	◎	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
平家物语	◎	渡	×	×	用白墨与惠琼交换获得
ペルシャ敷物	—（◎）	渡	○（◎）	○	与惠琼交换获得
望远镜	○（◎）	◎	◎（—）	△	通往金山的山道上的宝箱
方天戟	—	★	—	—	在今庄の町（第3次）的道具屋购入
ほら贝	◎	△	×	—	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
惚れ药	—（○）	◎	—（○）	◎	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
万华镜	△	—（○）	◎	○	柳生の庄·阵屋的宝箱
珍しいキノコ	※	※	※	※	打倒敌人后随机获得，产生的效果不定
メロン	◎	◎	渡	○	详见橙之首饰入手法
烧き鱼	◎	○	×（○）	×	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
罗针盘	×（◎）	△	◎	—（×）	在今庄の町（第1次）的道具屋购入
レモン	×（◎）	×	○（◎）	△（◎）	在今庄の町（第2次）的道具屋购入
论语	○	渡	—（△）	×	与惠琼交换获得
ワイン	渡	◎	×	○	与孙市交换获得
わさび	×（◎）	○	×	○	柳生の庄·阵屋的庭院草丛中
忘れ花	忘	忘	忘	忘	在今庄の町（第1次）的道具屋购入或打倒敌人随机获得

标记说明

◎：好感度 +50 以上
○：好感度 +30
△：好感度 +10
×：好感度 -10
-：好感度 -30 以下
渡：好感度 -70
※：效果随机
忘：好感度变为 10
★：特定角色的装备，好感度 +80～200



文：沙罗



吉恩前线

PS2	BANDAI	SLG	1人
	2001年9月6日发售		524KB
DVD-ROM	–		6800日元

MISSION 01 魔狼之牙

胜利条件
基地司令部压制

败北条件
我方队长机全灭

作战第一目标
敌司令部压制

作战第二目标
消灭敌基地守卫队

作战第三目标
指挥塔压制

环境
米诺夫斯基粒子浓度 4%
晴朗
微风
清晨

出击可能角色
ル＝ローア少尉 MS-06F ザクⅡ
マット＝オースティン军士 MS-05A ザクⅠ（初期型）

主要敌战力
61式战车、火神（巴尔干）炮台、司令塔、ビックトレー

第一关。别的先不多说，首先，建议不要使用ZAKU Ⅱ，一定要紧记ZAKU Ⅱ在这游戏里绝对是比ZAKU Ⅰ还要没有用处的垃圾般的MS……因为ZAKU Ⅰ一开始就装备了高威力的火箭炮，可以远距离打击敌人。

任意选择路线都没有大问题。但是，最好能够在敌人发现自己之前，先将其击破。尤其是61式战车。这是捞分最佳手段。同时，战斗时应该尽量避免自己亲自上阵，尽可能地交给友机来对付吧。对付炮台时，就要开始熟悉操作，多利用高速水平移动躲避弹药（L1+左摇杆的左右）。

如果能够将指挥塔锁定住一段时间而不将其摧毁的话（即完成压制条件），过关后能够得到比较高的分数。

最后的摧毁目标是ビックトレー这个大家伙的主炮威力很大，绝对不要从后面慢慢靠近。最好从右侧面接近，这样不容易被炮轰。

MISSION 02 突破口

胜利条件
破坏全部的Tochka

败北条件
我方队长机全灭

环境
米诺夫斯基粒子浓度 0%
晴朗
无风
正午

主要敌战力
61式战车、战斗用直升机、tochka

Tochka从正面攻击的话，肯定有所损失。所以，为了避免危险，建议让友机冲在前面，自己紧跟其后进行援护。绕到它们的侧面或后面攻击才是上策。敌人的战斗直升机并没有多大危险，友机会将其一一击落。或者自己也可以使用右摇杆瞄准它们攻击。

本关的路线也没有变更的必要。只要保持警惕将周围敌人一一消灭，那么本关即可平安通过。

如果实在觉得不容易绕到敌人背后去，那么就使用烟雾弹吧。

MISSION 03 强袭作战

胜利条件
破坏位于地下船坞中的指挥部

败北条件
我方队长机全灭或者时间经过

目标
地下船坞指挥部

主要敌战力
61式战车、炮台

环境
米诺夫斯基粒子浓度 4%
设施内部
无风

出击可能角色
ル＝ローア少尉 MS-06F ザクⅡ
マット＝オースティン军士 MS-05A ザクⅠ（初期型）
シャルロッテ少尉 MS-06F ザクⅡ
ニッキ＝ロベルト少尉 MS-06F ザクⅡ

本关需要给作战制定一条路线。由于敌人指挥部在西侧，那么由东侧或者南侧进攻比较合适。

另外，本关有5分钟的时间限制。如果5分钟过后仍然不能消灭指挥部，那么作战失败。不过敌人并不强大，只要朝着敌目标一线前进的话，3分钟以内过关没任何问题。

MISSION 04 黑夜的魔狼

胜利条件
发现白色木马

败北条件
我方队长机全灭

目标
白色基地

主要敌战力
61式战车、战斗直升机等

环境
米诺夫斯基粒子浓度 78%
晴朗
夜晚
无风

本关由于是夜间作战，且粒子散布浓度异常之高，所以可以在出击准备时装备上热能雷达和夜视镜。

从剧情上来说，本关忠实地再现原著《机动战士高达》中，扎比家小儿子卡尔玛战死的情景。所以，算是第一次与白色要塞和相关的MS作战。但是完全不用担心，由于所处地域的不同，本关我方几架烂ZAKU并不会与他们遭遇。

战斗发生比较激烈地带位于MAP中央以北，如果装备了夜视镜和热感应雷达等支援装备，那么就可以安心前进，否则很容易遭到敌人奇袭而陷入混乱。

任务开始，经过了一定时间后，就会发生卡尔玛战死的事件。本关就会结束，之后能得到新的人员与物资。

MISSION 05 在沙漠中奔跑的群狼

胜利条件
敌指挥车辆破坏

败北条件
我方司令部破坏
基地守卫队全灭
我方队长机全灭

目标
敌指挥车辆

环境
米诺夫斯基粒子浓度 62%
晴朗
大风
傍晚

主要敌战力
61式战车、RX-77钢加农等

出击可能角色

ル＝ローア少尉 MS-06F ザクⅡ

マット＝オースティン军士 MS-05B ザクⅠ（陆战型）

シャルロッテ少尉 MS-06F ザクⅡ

ニッキ＝ロベルト少尉 MS-06F ザクⅡ

リィ＝スワガー曹长 MS-05A ザクⅠ（初期型）

本关必须同时兼顾防守与进攻两个方面，只注重其中一个方面的话，不是我方的司令部或者守卫队被全灭，就是被敌人的车辆一一击破。

设定出一个比较合适的路线，能够在第一时间与基地的守卫队合流。不久，MAP中央北部就会出现3机一队的钢加农。不管怎么说，它的威力与机动性大于ZAKU，是非常危险的敌人。如果可能就尽量不要与之交手（可能性实在不大），或者聚集兵力在此等待，一口气将其全数歼灭。另外，敌人的61式战车也会从东西两边不断出现，一次大约出现5、6架。

蓝队在救出了基地守卫队后，可以从西边的防卫墙的尽头走到外面，在附近敌人的战车的出现地点守株待兔就可以了（将其移动到那里后，就不用指挥他们，可以由交电脑自动完成）。

钢加农，由于它们几乎一定会从地图中央北部出现并向下进攻司令部，所以最好能够集合蓝、红两队和基地守卫队的车辆一起进攻，这样胜算就比较大了。

只要打败了敌人全部车辆，那么便开始进行追击战，这时候就算不管司令部也无所谓了。

MISSSION 06 搜寻木马

胜利条件	**环境**
木马的资料收集	米诺夫斯基粒子浓度 50%
敌MS的资料收集	晴朗
败北条件	无风
我方队长机全灭	

出击可能角色

ル＝ローア少尉 MS-06F ザクⅡ，MS-07A グフ（先行量产型）

マット＝オースティン军曹 MS-05B ザクⅠ（陆战型）

シャルロッテ少尉 MS-06F ザクⅡ

ニッキ＝ロベルト少尉 MS-06F ザクⅡ

リィ＝スワガー曹长 MS-05A ザクⅠ（初期型）

主要敌战力

白色要塞（布莱德）、RX-77钢加农（凯）、RX-75钢坦克（隼人）、RX-78-2高达（阿姆罗）、上述MS的伪装气囊

本关的难度也可以说是非常之高了。这不仅仅因为敌人是"白色恶魔"。更重要的是，变态的游戏制作人员将本关的敌人全部设定成了HP无限。高达更是拥有100%一击必杀的威力（我诅咒那该死的游戏制作人员）。

重点仅仅在于资料的收集。所以不能恋战。一旦发现敌人的踪影后，向其开火，不一会就能收集到它的资料。这方法对本关全部敌人都有效。只是，高达实在是个难缠的对手，哪怕你将全部战力一起冲上去突击，只要听到阿姆罗的"1つ、2つ、3つ……"后，几秒内我方就会全灭……

按照正常方法，本关想要顺利通过，就必须要作出一些牺牲，让一对MS拖慢高达的步伐（哪怕只有几秒种……）。一开始一队向北，一队向西。我们方控制向北的队伍，两队一起向MAP的左上方前进（向西的队伍走到一半就最好停下来，等待高达自己前来）。在钢坦克（出现在山上）、钢加农（出现在MAP中央附近）出现后，就要不顾一切地冲上去开火，一旦打中了对方，马上就能进行资料分析。这个时候，差不多高达也该于木马的附近出现了。



比较麻烦的是高达和木马，如果向西行的队伍能够顺利吸引高达的注意力，那么这时候木马便会无人防守，只要随便开上几枪，就能够收集到必要资料，否则，就最好是看高达朝哪队冲过去，高达冲过来时，队伍应离开后退逃跑，能逃多久算多久。另外一队就赶紧去收集木马的资料。最后，两队的幸存者就只能拼命向高达开火了……只要能打到一枪，那么任务就告结束……

另：烟雾弹请务必带上，它能够阻止敌人的一切进攻。趁发生作用时赶快逃走才是上策。

MISSION 07 敖德萨（Odessa）最前线

胜利条件	**环境**
ビッグトレー击破	米诺夫斯基粒子浓度 50%
一定时间内守护防卫线	晴朗
败北条件	微风
防卫线被突破	正午
我方队长机全灭	

出击可能角色

ル＝ローア少尉 MS-06J ザクⅡ（陆战型），MS-07A グフ（先行量产型）

マット＝オースティン军曹 MS-05B ザクⅠ（陆战型）

シャルロッテ少尉 MS-06F ザクⅡ

ニッキ＝ロベルト少尉 MS-06F ザクⅡ

リィ＝スワガー军士 MS-05A ザクⅠ（初期型）

レンチェフ少尉 MS-07B グフ

マニング军曹 MS-05B ザクⅠ（陆战型）

主要敌战力

钢坦克、火炮车辆、61式战车、ビッグトレー

如果按照原先设定好的路线前进，那么肯定会遭到全灭。首先就需要找出钢坦克的所在地点。分别是正面的高台和MAP中央稍微北西一点的高台上。

将路线设成朝钢坦克前进的路线吧。那么任务一开始，就能够排除这两个讨厌的敌人。当然了，钢坦克的射程很远，跟它打接近战才是明智选择。

将钢坦克消灭后，基本上本关就没有什么值得一提的敌人了。

MISSION 08 营救ダブデ

胜利条件	**环境**
击破全部敌人	米诺夫斯基粒子浓度 70%
败北条件	晴朗
ダブデ与其守卫队全灭	威风
我方队长机全灭	

主要敌战力

钢加农、陆战型吉姆、61式战车

本关的难度不算太大。一开始就朝友军冲过去，同时一路上消灭全部遇到的敌人。四周都会有敌人出现，但是首先应该解决高台附近的敌人。这里可以选择进攻或者防守。如果进攻的话，那么大可不管友军，将地图横扫一遍就OK。防守的话，在友军的四周来回巡视，敌人自己也会送上门来。不管如何，本关都能轻松通关。

MISSION 09 追踪者

胜利条件	**败北条件**
护送友军撤退	我方队长机全灭
环境	**主要敌战力**
米诺夫斯基粒子浓度 94%	钢加农、61式战车、战斗用直升机、陆战型吉姆
小雨	
微风	
夜晚	

按照原本给定的路线的话，绿队与红队并不用担心，交由电脑自己战斗就行。玩家只要操作蓝队即可。

由于四面八方都有敌人，所以，友军就交给绿红两队防守，自己先从东边南下，专心消灭遇到的所有敌人吧。之后，再慢慢与友军汇合，这时差不多该与钢加农和友军遭遇，只要集中3队的火力，再加上多使用一些手雷和辅助武

装，要消灭它也不会太难。

将敌人消灭后，接下来只要等着友军到达MAP南面就可过关。

注：我曾有一次玩这关时，全灭了敌人以后，友军呆在原地一动不动，导致游戏卡住，只能重来。这个BUG的出现条件至今不明，总之莫名其妙。如果大家也遇到这种情况，没办法，重打吧。

MISSION 10 贾布罗攻略战

胜利条件
敌司令部压制
败北条件
我方队长机全灭
目标
敌司令部
出击可能角色
ル＝ローア少尉 MS-06J ザクⅡ（陆战型），
MS-07B-3 グフ カスタム
マット＝オースティン军曹 MS-05B ザクⅠ（陆战型）
シャルロッテ少尉 MS-06F ザクⅡ
ニッキ＝ロベルト少尉 MS-06J ザクⅡ（陆战型）
リィ＝スワガ一军士 MS-05B ザクⅠ（陆战型），MS-09 ドム
レンチェフ少尉 MS-07B グフ
マニング军曹 MS-05B ザクⅠ（陆战型），MS-07B グフ
ソフィ＝フラン少尉 MS-09 ドム
サンドラ少尉 MS-06J ザクⅡ（陆战型）
主要敌战力
RX-79G 陆战型吉姆、61式战车、固定炮台、RX-78-6 高达6号机

环境
米诺夫斯基粒子浓度 8％
设施内部
无风

已经不用在乎什么路线和周围环境了，进攻！破坏敌人的一切设施吧！

……话是这么说，不过还是边使用各种雷达探测器边前进比较保险……因为敌人里有高达6号机。只要一出现，我方就最好集中全部兵力一口气攻击，否则我军就会不知不觉地被它一一干掉。

总之，本关，自己最好能够跟在友机的后面，叫友军去当炮灰比较合适。之后使用手雷啊、烟雾弹（使用后到敌人背后再攻击等）的打法比较轻松。

友机遇到危险时，玩家最好能够上去支援，这样能够确保足够的兵力和炮灰……

MISSION 11 最终防卫线

胜利条件
敌全灭
败北条件
友军全灭
我方队长机全灭
主敌战力
钢坦克、RGM-吉姆等

环境
米诺夫斯基粒子浓度 94％
多云
无风
傍晚

首先，要寻找敌队伍中的钢坦克，必须要尽快将它们找出并予以击破，才能确保我方的同伴不被远距离KO。

路线用原有路线就可，玩家使用移动速度较快的大魔（ドム）比较合适。简单地说，玩家的队伍只要不断寻找敌人，并绕到敌人的后方给予夹击就可以了。不要正面与之交战。

逆时针将MAP绕一周，然后前往MAP右上方，集中火力消灭最后的敌人就行了。顺便一提，大魔可以装备支援武装スプレッドビーム（Spread Beam），可以让多数的敌人在2-3秒间完全不能防御。

MISSION 12 吉恩万岁

胜利条件
敌司令官机击破
在HLV发射之前死守
败北条件
HLV被破坏
我方队长机全灭
环境
米诺夫斯基粒子浓度 78％
暴雨
强风
傍晚
主要敌战力
61式战车、RGM-79 吉姆、RGM-79［GRS］装甲强化型吉姆、RX-78-6 高达6号机

由于敌人会不断进攻，所以大家大可在死守HLV时击破敌司令管机。

但是……这关难度可说非常之高。敌司令管机位于HLV南面的森林。敌人基本上会从除左边以外各个方向疯狂攻过来。而敌人的主力部队，则位于南面。

可能的话，最好能够派2个部队保护HLV，在HLV的东北方向和东南方向不断巡逻击破出现的敌人。尤其是东南方……

之后，派一个主力部队，高速移动去击破敌司令官的机体。

但是，光是把它干掉，本关并没有结束。很快的，高达6号机会出现在MAP的6时方向。其装备了光束来福枪、肩部加农炮、光剑和盾牌，直接朝着HLV高速冲过来。如果，大魔的Spread Beam还有剩余的话，那么不要客气，全部使用出来，与6号机一决胜负。如果没有剩余……就最好不要硬拼，被全灭的可能性非常高。退回HLV附近，纠集附近全部的我军剩余部队，与6号机展开最后的对决。

MISSION 13 只要牙，尚未折断……

胜利条件
护卫友军
败北条件
友军全灭
我方队长机全灭
出击可能角色
ル ローア少尉 MS-06F-2 ザクⅡ（后期型），
MS-07B-3 グフ カスタム
マット オースティン军曹 MS-05B ザクⅠ（后期型）
シャルロッテ少尉 MS-06J ザクⅡ（陆战型）
ニッキ ロベルト少尉 MS-06J ザクⅡ（陆战型）
リィ スワガ一军士 MS-05B ザクⅠ（后期型），MS-09 ドム
レンチェフ少尉 MS-07B グフ
マニング军曹 MS-05B ザクⅠ（后期型），MS-07B-3 グフ カスタム
ソフィ フラン少尉 MS-09F ドム フユンフ
サンドラ少尉 MS-06F-2 ザクⅡ(后期型)，
MS-09/TROP ドム トローペン
主要敌战力
RGM-79 吉姆、RGM-79G 吉姆指挥官机、
RGM-79［GRS］装甲强化型吉姆

环境
米诺夫斯基粒子浓度 99％
晴朗
无风
白日



本关是最终关。虽然击破敌人固然重要，但不要因此远离里友军，而使得友军全灭。

敌人数量奇多，吉姆大概在30架左右……

任务一开始时，友军会消灭左侧的敌人，这时候要留下兵力帮忙守护友军，剩下部队从南面进攻。之后立刻北上，消灭西北方的敌人。然后再顺着时针的方向，将整个MAP的敌人扫荡一部分。

觉得差不多了，就退回到友军身边，安静地等待剩下的敌人攻过来吧。

完成本关后，就能够保存进度进行游戏的2周目了。全部的资料能够保存，这是件好事，不过相应的，敌人那边的战力也会有所加强。比如说第一关就会出现陆战型高达……

简单研究

过关时等级评价条件

S级：8000分以上

A级：6000—7999分之间

B级：5999—4000分之间

C级：3999—2000分之间

D级：1999—0分之间

E级：-1分以下

分数入手条件

打败敌人

我方的机体被打败

队长机被击破-1000分，友机被击破-500分

任务结束的奖励

看任务的达成情况而定

特殊奖励

在被敌人发现之前（即雷达上显示成为红色之前）击破敌人；或者看各关特殊情况而定。

关于雷达上显示的颜色

蓝色为完全没有注意到我军；黄色为对我军位置有所警戒；红色为完全进入战斗状态。所以如上所说，蓝色状态时击破敌人得分最高，接下来是黄色和红色。

如果大家想要得到高分（S级要8000分以上，实在困难重重），就要注意这一要点。

关于武器与装备

随着任务的进行，MS能够得到一些比较强力的装备和辅助武装。但是还有许多的武装，就只能在シミュレーターのPROGRAM中过关得到（比如说光束来福枪）。请大家有机会多去试试。

特殊角色

游戏2周目以后，在シミュレーターのPROGRAM中可以操纵夏亚、卡尔玛这类的角色游戏。随着任务、分数成绩的增加，可以选择的角色也会越来越多。

吉恩方，可以选：ゲラート、シャア、ガルマ、ランバ＝ラル

联邦军方，可以选：アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、エイガー

角色

ルニローア少尉

最初时加入

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-06F ザクⅡ	MISSION 01
MS-06F ザクⅡ	MISSION 03
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	MISSION 07
MS-06F-2 ザクⅡ（后期型）	MISSION 11
MS-06F-2 ザクⅡ（后期型）	得到S级（2周目以后能取得）
MS-07A グフ（先行量产型）	MISSION 06
MS-07B-3 グフ カスタム	MISSION 10
MS-07B-3 グフ カスタム	取得3次S级

マットニオースティン军曹

最初时加入

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-05A ザクⅠ（初期型）	MISSION 01
MS-05B ザクⅠ（陆战型）	MISSION 04
MS-05B ザクⅠ（后期型）	MISSION 08
MS-05B ザクⅠ（后期型）	MISSION 12
MS-05B ザクⅠ（后期型）	所在小队击破了敌人100以上得到或者在2周目MISSION12中将高达6号机击破

ニッキニロベルト少尉

MISSION 03时加入

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-06F ザクⅡ	MISSION 03
MS-06F ザクⅡ	MISSION 05
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	MISSION 09
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	将PROGRAM通过2次
MS-06F-2 ザクⅡ（后期型）	取得5次以上的A级
RGM-79G ジム コマンド	在联邦篇的PROGRAM中击破敌人50机以上

シャルロッテ少尉

MISSION 03（不出击时为工作员）

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-06F ザクⅡ	MISSION 03
MS-06F ザクⅡ	MISSION 06
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	MISSION 10
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	PROGRAM通过2次
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	PROGRAM通过6次

リィニスワガー曹长

MISSION 05

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-05A ザクⅠ（初期型）	MISSION 05
MS-05B ザクⅠ（陆战型）	MISSION 08
MS-05B ザクⅠ（后期型）	MISSION 11
MS-05B ザクⅠ（后期型）	小队内的机体被击破5次以上
MS-09 ドム	MISSION 09
MS-09 ドム	MISSION 12
MS-09 ドム	小队内机体被击破15次以上

マニング军曹

MISSION 07

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-05B ザクⅠ（陆战型）	MISSION 07
MS-05B ザクⅠ（后期型）	MISSION 11
MS-05B ザクⅠ（后期型）	消灭当雷达上显示还是蓝色的敌人10机以上
MS-07B グフ	MISSION 08
MS-07B-3 グフ カスタム	MISSION 11
MS-07B-3 グフ カスタム	消灭当雷达上显示还是蓝色的敌人30机以上

レンチェフ少尉

MISSION 07

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-07B グフ	MISSION 07
MS-07B グフ	MISSION 10
MS-07B グフ	所在小队击破敌人50机以上

ソフィニフラン少尉

MISSION 10

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-09 ドム	MISSION 10
MS-09F ドム フュンフ	MISSION 13
MS-09F ドム フュンフ	单独出击并且通过
RX-79［GRS］	装甲强化型ジム 12
RX-75 量产型ガンタンク	联邦PROGRAM取得S级

サンドラ少尉

MISSION 10

驾驶机体

机体名	入手MISSION
MS-06J ザクⅡ（陆战型）	MISSION 10
MS-06F-2 ザクⅡ(后期型)	MISSION 12
MS-06F-2 ザクⅡ(后期型)	取得3次以上A级
MS-09/TROP ドム トローペン	MISSION 13
MS-09/TROP ドム トローペン	取得6次以上A级
RX-75 量产型ガンタンク	联邦PROGRAM中击破敌机50以上

武装

名称	说明	射程
ヒートホーク 热能斧	ZAKU系MS的接近攻击用武器	接近
ヒートサーベル 热能光剑	老虎系MS的接近攻击用武器	接近
ヒートソード 热能剑	大魔系MS的接近攻击用武器	接近
90mmMG 90mm机枪	ZAKU机枪的改进型	150

名称	说明	射程
120mmMG 120mm 机枪	通称 ZAKU 机枪。可以连射， 但射程很短	150
90mmAR 90mmAR	优质的攻击来福枪。可以进行 中距离的攻击	250
120mmAR 120mmAR	120mm 的攻击来福枪	250
75ｍｍバルカン 75mm 火神炮	5 连装的手指型火神枪	150
ミサイルランチャー 导弹发射器	3 连装的导弹发射器。无法 装备盾牌	200
ガトリングガン 格林机关枪	3 连装 35mm 格林机关枪。无法 装备盾牌	160
ショットガン SHOTGUN	发射霰弹，消灭大范围的敌人	160
ザクBZ ZAKU BZ	240mm 火箭炮。ZAKU 火箭炮。 万用型中距离武器	200
ラケーテンBZ 德式火箭炮	所有火箭炮中射速最优秀	200
ジャイアントBZ 大型火箭炮	火箭炮中它威力最大	200
ビームライフル 光束来福枪	还处于试验阶段。射速非常优秀	150

部件

装备类型

名称	效果	容量
Aアーマー I	装甲增强 1.5 倍	三
Aアーマー II	装甲增强 2 倍	五
Aアーマー III	装甲增强 3 倍	七
レティクル I	提高主武器的命中率	二
レティクル II	提高主武器的命中率	三
リローダー I	主武器的装弹速提高 30%	三
リローダー I	主武器的装弹速提高 30%	二
パレット	主武器的弹药增多	二
マガジン	主武器的弹仓增多	二
レーダーブースター I	雷达的有效范围增强 20%	二
レーダーブースター II	雷达的有效范围增强 40%	三
レーダーブースター III	雷达的有效范围增强 60%	四
サーマルブースター I	热感应雷达的有效范围增强 20%	二
サーマルブースター II	热感应雷达的有效范围增强 20%	三
サーマルブースター III	热感应雷达的有效范围增强 20%	四
ソナーブースター I	Passive Sonar 的有效范围增强 20%	二
ソナーブースター II	Passive Sonar 的有效范围增强 40%	三
ソナーブースター III	Passive Sonar 的有效范围增强 60%	四
ナイトビジョン I	给镜头上增加夜视镜的功能。 在黑暗的场所能提高视野。使用探 测器时有效	二
ナイトビジョン II	比"ナイトビジョン I"多增加 25% 的夜视镜功能	三
ナイトビジョン III	比"ナイトビジョン I"多增加 50% 的夜视镜功能	四
クーリングデバイス I	做"移动"等动作时放热量减少 10% 不易被热感应雷达捕捉到	一
クーリングデバイス II	做"移动"等动作时放热量减少 20% 不易被热感应雷达捕捉到	二
クーリングデバイス III	做"移动"等动作时放热量减少 30% 不易被热感应雷达捕捉到	三
サイレンサー I	移动时发出的声音减轻 10%，不易被 Passive Sonar 捕捉	一
サイレンサー II	移动时发出的声音减轻 10%，不易被 Passive Sonar 捕捉	二
サイレンサー III	移动时发出的声音减轻 10%，不易被 Passive Sonar 捕捉	三
Bアーマー I	能减轻光束攻击的伤害	三
Bアーマー II	能减轻光束攻击的伤害。含盾牌	五

使用类型

名称	说明	容量
スモークグレネード I	烟雾弹。烟雾发生时，无法锁定敌人。可带 2 个	二
スモークグレネード II	烟雾弹。烟雾发生时，无法锁定敌人。可带 4 个	四
スモークグレネード III	烟雾弹。烟雾发生时，无法锁定敌人。可带 6 个	六
スタングレネード I	释放出强烈的闪光与爆炸。暂时无法使用镜头 与探测器。可带 2 个	二
スタングレネード II	释放出强烈的闪光与爆炸。暂时无法使用镜头 与探测器。可带 4 个	四
スタングレネード III	释放出强烈的闪光与爆炸。暂时无法使用镜头 与探测器。可带 6 个	六
ヒートグレネード I	攻击电气系统，使机体暂时不能发挥全部机能 可带 2 个	二
ヒートグレネード II	攻击电气系统，使机体暂时不能发挥全部机能 可带 4 个	四
ヒートグレネード III	攻击电气系统，使机体暂时不能发挥全部机能 可带 6 个	六
スプレッドビーム I	将对方的注意力完全引向这边，使各种镜头探 测器暂时不能使。可以使用 2 次	二
スプレッドビーム II	将对方的注意力完全引向这边，使各种镜头探 测器暂时不能使。可以使用 4 次	四
レーダーポッド I	从设置的场所开始，对周围 MS 的雷达发射干扰 电波。小范围。可带 2 个	二
レーダーポッド II	从设置的场所开始，对周围 MS 的雷达发射干扰 电波。中范围。可带 4 个	四
サーマルポッド I	从设置的场所开始，对周围 MS 的热感应器进行 干扰。小范围。可带 2 个	二
サーマルポッド II	从设置的场所开始，对周围 MS 的热感应器进行 干扰。中范围。可带 4 个	四
ソナーポッド I	从设置的场所开始，对周围 MS 的 Passive Sonar 进行干扰。小范围，可带 2 个	二
ソナーポッド II	从设置的场所开始，对周围 MS 的 Passive Sonar 进行干扰。中范围，可带 4 个	四
ハインドレーダー I	一旦使用可使敌人的暂时雷达无法捕捉，但仅限于 该小队有效	二
ハインドレーダー II	一旦使用可使敌人的暂时雷达无法捕捉。该小队与 小范围内有效	三
ハインドレーダー III	一旦使用可使敌人的暂时雷达无法捕捉。该小队与 中范围内有效	四
ハインドサーマル I	一旦使用可暂时使敌人的热感应器无法使用。 仅限于该小队有效	二
ハインドサーマル II	一旦使用可暂时使敌人的热感应器无法使用。 该小队和小范围内有效	三
ハインドサーマル III	一旦使用可暂时使敌人的热感应器无法使用。 该小队和中范围内有效	四
ハインドソナー I	一旦使用可暂时使敌人的 Passive Sonar 无法 使用。仅限于本小队有效	二
ハインドソナー II	一旦使用可暂时使敌人的 Passive Sonar 无法 该小队与小范围内有效	三
ハインドソナー III	一旦使用可暂时使敌人的 Passive Sonar 无法 该小队与中范围内有效	四
TKダミー I	放出车辆之类的伪装气囊诱惑敌人，可带 2 个	二
TKダミー II	放出车辆之类的伪装气囊诱惑敌人，可带 4 个	四
MSダミー I	放出 MS 的伪装气囊诱惑敌人，可带 2 个	二
MSダミー II	放出 MS 的伪装气囊诱惑敌人，可带 4 个	四
ヒートロッド I	小型化的热能棒，能发出高压电使机体无法发 挥全部机能。可以使用 2 次（老虎系专用）	二
ヒートロッド II	小型化的热能棒，能发出高压电使机体无法发 挥全部机能。可以使用 4 次（老虎系专用）	四
ヒートロッド III	小型化的热能棒，能发出高压电使机体无法发 挥全部机能。可以使用 6 次（老虎系专用）	六
ドップ I	瞄准或者锁定敌人后可以请ドップ进行支援攻 击。可以请求 2 次	四
ドップ II	瞄准或者锁定敌人后可以请ドップ进行支援攻 击。可以请求 3 次	六
ドップ III	瞄准或者锁定敌人后可以请ドップ进行支援攻 击。可以请求 4 次	八
マゼラアタック I	瞄准或者锁定敌人后可以请マゼラアタック进 行支援攻击。可以请求 2 次	四
マゼラアタック II	瞄准或者锁定敌人后可以请マゼラアタック进 行支援攻击。可以请求 3 次	六
マゼラアタック III	瞄准或者锁定敌人后可以请マゼラアタック进 行支援攻击。可以请求 4 次	八
キャノン I	能够装备加农炮 20 发。没有装备这个的话，就 不能使用加农炮（RX-77D 量产型钢加农专用）	二
キャノン II	能够装备加农炮 40 发。没有装备这个的话，就 不能使用加农炮（RX-77D 量产型钢加农、高达 6 号机专用）	四
キャノン III	能够装备加农炮 20 发。没有装备这个的话，就 不能使用加农炮（RX-77D 量产型钢加农、高达 6 号机专用）	六



寂静岭2

文：江西恐龙

“在我永不停止的梦中，我看到了这个小镇——寂静岭。你答应要有一天会带我来这里，但你却没有实现诺言。现在，我独自一人来到了寂静岭，我会在我们特别的地方等着你……”

不久前，我收到一封信。信的署名是玛丽，那是我的妻子写来的。本来收到来信是一件很平常的事，但诡异的地方在于——我妻子玛丽早在三年前便因病而去世了，死人又怎么能够写信呢？这到底是怎么回事？寂静岭处处都留下过我们难忘的回忆。特别的地方……是在Rosewater Park吗？我们曾经坐在板凳上，一起看着湖水，看着日落。她真的在那里等我吗？

于是我回到了寂静岭，回到了这个曾经带给我美好回忆的地方。我要找到玛丽，找出真相……

沿着白雾重重的树林小道，一路直往。我来到了一个墓地，我惊奇地发现有一名女子似乎在墓地中找寻什么。她身穿白色毛衣，搭配这一条很不协调的深红色帆布裤。并且……似乎她在到处查看着墓碑。她到底在干什么？

我走上前去，问道：“嗨，请问……”很显然，这名女子被我的突然出现吓了一跳，她慌张地说道：“我，对不起，我只是在……”

我赶紧说道：“对不起，我没有别的意思。我只是想问一下前往寂静岭的路应该怎么走，我在这迷路了。”

女子镇定了少许，说道：“去寂静岭只有这一条路，你应该不会迷路的。但是……这个小镇有些奇怪的东西，我觉得你去那里会遇到危险的。”

“我在找一个人，”说这些话时，我又想到了心爱的玛丽，“一个对我来说很重要的人，所以我是一定会去的。”

“我也在找人，”她说道，“我在找我的妈妈，我的意思是我母亲。还有，我也希望我可以找到我父亲和哥哥。”

“我希望你可以找到他们。”

“谢谢”

我决定顺着这位女性所指引的方向继续走下去……女子呆呆地站立在墓地中央，一动不动。为什么她会检查那些墓碑呢？难道他的亲人住在坟墓当中？真是古怪啊。

我来到Lindsey St.和Sanders St.的交叉点，发现地上拖着长长的血迹，我抬头看着远处，竟然看到一个人影！我赶紧跟了过去，在一个工地的尽头，我捡到了一台小型收音机。收音机还有电，一边发出“嘶嘶”的嘈杂声音。随着声音越来越响，我身后出现了一个人。不！这绝对不是人！它全身没了皮肤，肌肉裸露在外面，浑身粘满了粘稠状的液体，而它的双臂以及头部全都融化在了一起。

怪物朝我走来，我顺手捡起一根木棍，使劲地往怪物身上敲下去……“砰！砰！”木棍敲击在怪物的身上发出沉闷的声音，浓黑的血液四溅着，怪物倒下了。

“它死了吗？”我喘着气，一边打量着脚下的怪物，“这鬼东西到底是什么？这肯定不是人。”

我正准备离开，忽然想到刚刚捡到的收音机，它还能工作么？我赶紧拿出来，只听到一女子断断续续的声音：“詹姆斯……我……会找到……”什么东西？难道是电台广播？我把收音机放好，以后也许会用到的。

一路上又出现了不少刚才那种怪物，它的惟一攻击方式便是吐毒液，我还发现只要有怪物接近，收音机便会响起来，看来收音机作用不小。但是有个问题一直萦绕在我心头——这个小镇上的人都到哪去了？

来到Saul St.和Harris St.的交叉处，我发现一部私人拖车。在沙发上我找到一张寂静岭地图，上面标着“我会在NEELY'S BAR等你”。我来到NEELY'S BAR里，又找到一张很旧的地图，地图上标满了符号，一些不能走的路都标识清楚了，等等……为什么在Martin St.尽头会有特别的符号呢？难道那里有什么神秘的东西？

接着我来到Martin St.的尽头。在墙角上我看到一具尸体，我在尸体上找到Woodside Apartment的钥匙，目前我一直找不到前往Rosewater Park的路，就只有前往Woodside Apartment看看情况了。

我利用刚刚拿到的钥匙走入公寓，一阵搜索后，我在二楼205号房里拿到了手电筒。（在拿到手电筒之前，由于光线太暗是不能查看地图的）其后我又在208号房发现一个停止的时钟，在二楼暂时没有什么收获，于是我上三楼继续搜索。在三楼的走廊上，我发现有一排栏杆挡住了去路，而且有一把钥匙在栏杆的另一端，我正想伸手去拿，却被一个小女孩将钥匙踢走了。小女孩踩了我一脚，并且顽皮地笑了笑，随即消失于黑暗当中。她是谁？为什么会出现在这恐怖的地方呢？

由于栏杆挡住了去路，所以三楼的搜索暂时相对简单，我在301房的手推车里捡到一把手枪，这个房间墙壁上布满了弹孔，难道这里经历过一场激烈的枪战？接着我回到二楼。在路过丁字走廊时，听到北面传来惨叫声，我跑过去，在尽头发现栏杆的另一边站着一个奇怪的怪物，它头戴着古怪的三角铁器，浑身是血，一动不动地站在那，我进入旁边的208房，里面的惨像令人作呕：一名男子坐在沙发上，胸部全部破裂了，内脏和血液喷射在地上以及电视上。这到底是谁干的？难道是外面那三角头怪物？我在附近找到一把202号房的钥匙。我走出房间，外面那三角头已经不在了。202房里面是一个奇怪的蝴蝶收藏房，房间里到处都是蝴蝶标本，在墙壁上我发现一个刚好够手伸进去的小洞，我鼓足勇气，将手臂探了进入，在里面我得到一把钟的钥匙。很显然这把钥匙应该是在208房使用的，因为只有那里才有座钟。随后我在208的钟前使用钥匙，并将钟调为9点10分15秒。

通过座钟后面的洞口来到三楼，进入307号房，会遇到三角头，一只四脚怪物正在被它残酷地支解着——又或者……它正在利用两对腿来创造一个四脚怪物？三角头发现了躲在柜子里的我，我连开数枪才把它赶走。

三角头走后，我在藏身的柜子里拿到一楼通往庭院的COURTYARD KEY，随后在三楼栏杆旁，拿到刚被小女孩踢走的Fire Escape Key（防火逃生梯钥匙）。这把钥匙是在二楼的西面使用的。先从三楼东边的楼梯走下一楼，在107号房门外可以拿到罐装汽水。回到二楼的洗衣间，把汽水丢到垃圾滑道里，里面有一包奇怪的东西会掉在一楼的垃圾收集场里。

接着返回到一楼入口旁的垃圾收集场，会在杂物堆里找到“老人”的硬币。在这堆杂物中有一本休闲杂志，上面有一则新闻吸引了我——“警察今天逮捕了Walter Sullivan，他因涉嫌于本月18日在寂静岭小镇残忍地杀害了Billy Locane以及他的妹妹Miriam而被逮捕。22早晨，Sullivan的尸体被发现在他的牢房里。据有关警员称，Sullivan是21日晚自杀的。验尸报告表明，当晚Sullivan将一把汤勺插入了自己的喉咙，造成颈动脉切断失血过多死亡。当警察抬出他的尸体时，地面上流满了鲜血。自杀用的汤勺插在Sullivan的喉咙里有两英寸深。一位Sullivan的老校友声称Sullivan绝对不是那种会杀害小孩的人。我记得Sullivan被逮捕之前，他曾经说道‘他试图杀死我！他想要惩罚我！那些怪物……这红色的魔鬼。原谅我！我杀了人，但这不是我干的！’这位Sullivan的老校友接着还说‘不过我觉得他确实有一丝病态的疯狂’。”

恐怖！这个小镇什么事都有！这到底是什么鬼地方啊！在这里难得看到人类，到处都是怪物，我能够顺利地找到我心爱的玛丽吗？

我接着利用找到的COURTYARD KEY来到一楼的庭院里，在游泳池里找到一枚“蛇”的硬币。庭院的东面又是一排房间，这里还没有来过，刚步入101房，厨房旁边的尸体令我震惊。而在洗手间里，有个人正趴在马桶上拼命地呕吐。他体态臃肿，脸上充满了浓浓睡意，这便是我在寂静岭看到的第三个“活人”。

“这不是我干的！我没有干啊！”胖子惊慌地说道。

“干了什么？”我问道。

“我没有做任何事，我，我发誓！”胖子继续说道，“当我来的时候，那个人已经死了。”

“我……我叫詹姆斯，詹姆斯·桑德尔兰德。”

“……我叫艾迪。”这位名叫艾迪的男子，看来呕吐得很厉害，在他身上发生什么事了？



"艾迪，"我说道，"外面厨房里的尸体究竟是谁？"

"我没有杀他，我发誓我没有杀任何人。"艾迪似乎很担心我怀疑他杀死了那个人。

"你看到过一个红色三角头怪物吗？"我问道。

"红色三角头怪物？我不知道你在说什么，真的。"他又说道，"不过我倒是碰到了很多古怪的怪物。他们像是从地狱来的一般，非常恐怖。所以我逃到这里来了……"

"我倒不觉得你待在这里会很安全……我刚来到这个小镇，我想知道这里究竟发生什么事？"

"哦，我……我说过了我什么也不知道。"艾迪继续呕吐着，"我不是镇上的人，我是从外地来的。"

"对了，你是不是和我一样，也是被某些东西带来的？那种无法用言语形容的引导……对吗？"

"……差不多……也可以这样说吧。"

"好吧，你小心些，我在这个小镇里看到了很多怪物！你最好离开这里。"

"你是对的，那么你呢？"

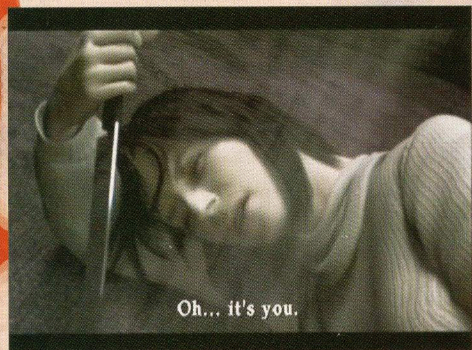
"我在办完事后，会马上离开的。"我说道，"艾迪，你保重。"

"我……其实……"艾迪似乎想告诉我什么事情，但他马上转口，"你也一样，多保重。"说完这句话，艾迪继续呕吐着。

来到二楼西面，用捡到的Fire Escape Key打开门，没想到防火逃生梯已经被拆了，对面楼房的窗户是打开的，距离我只有半米不到。我鼓起勇气，跳了过去。

在这个房间的洗手间里，马桶中漂着一张小纸条，我忍着恶臭将纸条取出，纸条写着03右20左05右10(随机)，原来是客厅密码箱的开箱密码。按照纸条的指示将密码箱打开，里面有大量的子弹。真是有点得不偿失。恶臭换子弹，这笔生意很不划算……

在二楼的楼梯间，发现这栋楼房的地图，随后在109房发现了那名墓地里见过的女子。



她躺在地上，背对着我。透过对面镜子，我看到她手中拿着一把刀，同时她透过镜子发觉了我的到来。

"哦，原来是你。"女子呆呆地看着手中的匕首说道。

"嗨，是我，我叫詹姆斯……"

"安吉拉……"

"安吉拉……OK……"我蹲下身子，慢慢地说道，"我不知道在你碰到什么麻烦事了，不过相信我，总有别的解决方法。"

"真的吗？"安吉拉说道，"不过……你不是和我一样吗？这是我应得的惩罚。"

"我？我不像你。"我接着问道，"你找到你母亲了吗？"

"没有……到哪都找不到她。"

"她以前是住在这座公寓里吗？"

"我不知道……"安吉拉的回答显得有气无力。

"难道你所知道的仅仅是她在寂静岭？"我说道。

"你说什么？"没想到她的反应很大，她拿着匕首坐了起来，"你怎么知道这些事？"

我感到很惊讶，我说的话有不妥之处吗？我连忙补充道："我猜测的，因为你在这里寻找她嘛。不然我不可能知道这些的。"

"也对，"安吉拉低下头，说道，"我太疲倦了……对了，你怎么会来到寂静岭？"

"我来寻找我的妻子。"我说道。

"你找到了她吗？"

我拿出玛丽的照片，递给她说道："这是我妻子，她的名字叫玛丽。她三年前去世了，我也不知道我为什么要来这里找她。"照片勾起了我的悲痛回忆……

"什么？"很显然，安吉拉被我"寻找死人"的举动吓坏了，她站起来，并警惕地看着我。"……她死了？"

"哦，别担心，"我解释道，"我不是疯狂的人，至少，我不觉得自己有什么问题。"

安吉拉起身准备离去，我问道："要不要我陪着你？这个小镇很危险的。"

"你跟着我，难道你有什么企图？"企图？安吉拉为什么会怀疑我？"我自己能照顾自己的，你不用跟着我。"

"那么……"我说道，"安吉拉，那把匕首……你能够给我吗？"

"当然，没问题，"她说道，"假如我将它带在身上的话，我不敢保证我会用它来做什么。"

我靠近她，正准备拿下她手中的匕首，谁知她惊恐不已，大声说道"不！"看来她以为我靠近她有什么不良企图，但随后，她马上发现自己太过于惊恐了，她紧接着说道："对不起……我心态不稳定，请不要怪我……"说完将匕首放在桌子上，便跑了出去。

我也不方便追赶，只好让她跑出去了。我将桌上的匕首收好，以后说不定会用到的。我在桌上还得到了一枚"囚犯"的硬币。在105房，我发现有一张上面雕刻有五个硬币孔的桌子。将三枚硬币按照○、老人、囚犯、○、蛇的顺序放入硬币孔（○表示空格），会得到LYNE HOUSE KEY（209号房的钥匙）。到了209号房会发现阳台可以通往208号房，破碎的玻璃撒得满地都是，在208号房的床上又找到APARTMENT STAIRWAY KEY。接着回到209房，并来到二楼北面的最后一扇门前，使用刚刚得到的钥匙就可以进入到一个楼梯间里。

一开门，便发现三角头正在对着四脚怪物施展它的酷刑，和三角头一战看似简单，但一定要小心它的重刀，在消耗不少子弹后，三角头最终还是逃走了。顺着它逃走的路线走，便可以走出这栋Blue Creek Apartment。对照地图可以发现Rosewater Park就在不远的北方，我可以在那找到我的玛丽吗？带着疑问，我朝着Rosewater Park的方向前进。在街道上往前直走，我看到一个小女孩坐在墙上，这不就是那个踩过我的女孩吗？

我走到墙角下问道："对了！就是你！不是吗？刚刚是不是你踩过我的手？"

"我不知道。"小女孩一脸天真说道，"也许是我干的。"

"从来没见过其他小女孩会像你一样这么不懂事的……"我指责她。

"难道你瞎了眼？"女孩回骂道。

忽然我看到小女孩身上有封信，难道……

"嘿，那封信是？"

"这不是你的，"女孩站起来，边跑边说，"也许你根本不爱玛丽！"随即，便消失了。

"你怎么知道玛丽的名字啊？"我一脸惊愕。小女孩已经跳到墙的另一边了，我没办法去追赶。她怎么会知道我妻子的名字呢？

接着来到Rosewater Park，这个我们曾经约好的地方，玛丽，你会在这里等我吗？在护栏旁边，我看到一位女子，从背面上看去，她像极了玛丽。我带着惊奇和疑惑走上前去。

"嘿，玛丽，真的是你吗？"那女子回过头，我惊呆了，她真的和玛丽长得非常像，简直就像是双胞胎，但又绝对不是我的那个玛丽。我注意到她性感的腰上有一蝴蝶纹身。她的笑容是那样的妖艳，以至于让我忘记了玛丽的样子。但是我敢保证：她绝对不是我的玛丽。

"不……你不是。"我失望地说道。

"我很像你的女朋友吗？"女子很妩媚地说。

"不……我在找我的亡妻。"我说道，"我真不敢相信，你和我妻子简直是一对双胞胎，你的脸蛋，你的声音……一切和我妻子是如此地相象，仅仅是发型以及服装和她不同而已。"

"我的名字……叫玛丽亚。"她笑着说道。

"我看起来不像是鬼魂吧？"她将我的手放在她的胸口，并说道，"你瞧，我的身体可是有温度的。"

这一切太突然了，我还是很难相信这个世上竟然有和玛丽长得一模一样的女人，我说道："你真的不是玛丽？"

"我说过了，我叫玛丽亚。"

"对不起，我很困惑。"我转过身，呆呆地看着湖面说道。

"你要去哪里？"玛丽亚说道。

"我在找玛丽，你看到过她吗？"

"你不是说她已经去世了吗？"玛丽亚的问话令我很是尴尬。

"是的……这是三年以前的事了。"我说道，"但我收到了她的信，她说她会在我们'特别的地方'等着我。"

"就是这里？"玛丽亚指了指地面，"Rosewater Park？我没有看见她。"

玛丽亚想了想，又说道："你们所指'特别的地方'是不是仅是Rosewater Park这一个地方？"

玛丽亚的话让我回想起了某些东西，"我想旅馆也算是吧，它就在湖的另一头。这么多年了假如它还在的话我会感到惊奇的。"

"是Lakeview Hotel吗？它还在啊。"玛丽亚说道，"这么说，Lakeview Hotel就应该是你们'特别的地方'喽？我敢肯定它还在……"

"我一直一个人待在这个鬼地方，所有的人都走了。"她说着说着忽然又转移了话题，"我和你的玛丽长得非常像，对不对？你很爱她，对吗？又或……也许你是恨她的……"

"别开玩笑！"我对她最后的这句话感到大为恼火。

"哦，对不起。"她跟着我，说道，"我刚才的话没伤害到你吧？"

"……"

我们两人一路走到Nathan Ave.并往Boat lunch前进，但是在Nathan Ave.的尽头发现道路已经全部崩溃断裂了，在断桥旁边发现一具尸体，旁边的地图给了我一些启发，在离Rosewater Park不远的地方有一家Pete's Bowl-D-Rama保龄球馆。我和玛丽来到Nathan Ave.与Carroll St.交界的转角，找到了这家保龄球馆。玛丽亚说她非常讨厌保龄球，所以就待在外面。我只好孤身一人进入其中。一打开门，我便听到隔壁房间里谈话的声音，这声音……好象是安迪和那个踩我的小女孩？

"你以前是干什么的？"女孩说道，"抢劫，谋杀？"

"不，你说的都错了。"安迪吃着某些东西说道。

"哈！你仅仅是个没胆量的胖子"

"你为什么这么说？"安迪说道。

"因为我记得你说过警察在追捕你。"

"不，我跑的原因是因为我害怕，我不知道那些警察为什么要追我。"

"那假如你没有做什么坏事的话，你为什么要说对不起呢？"

"我想那是因为我比较会跑吧……"

接着隐约听到女孩说到"玛丽"字样，她说的玛丽是我的那个玛丽吗？

听到这里，我走进去，看到安迪独自一人在吃着披萨饼，而女孩已经先离开了。

"我们在公寓里见过面"我说道。

"是的，我记得"他说道，"不过……"

"你一个人在这里吗？刚才我明明听到了一个小女孩的声音。"

此时，一个保龄球滚了过来，我抬头望去，刚好看到打开门正准备离开的小女孩。她笑着说道："BYE BYE！"随后便走了。

"等等，回来！"我大声说道，"安迪，我们去把她追回来。"

"劳拉吗？为什么要去追她……"

"劳拉？这是她的名字？"

"这是她自己说的。"安迪继续吃着披萨，他似乎对身边的一切事物都不感兴趣，"她说自己可以照顾自己的，并

且她还说像我这样的胖子只会拖她的后腿。”

“你怎么可以让一个女孩漫步在充满着怪物的小镇里，而自己却在这里吃着披萨？”我骂着安迪，并跑了出去。

我刚出去早已不见了劳拉的身影，玛丽亚气喘吁吁地跑过来，说她看见劳拉了，但也没有追上。我顺着她所指的方向，一路来到一个狭小的墙壁旁，劳拉是从这里过去的，墙壁间的空间太小了，很显然我们无能为力从这里穿过去。玛丽亚说她有办法，只见她变魔术一般将身边门上的锁头打开了，这到底是怎么回事？

穿过Heaven's Night酒吧，我看到劳拉走进了Carroll St.的一间房子里，那似乎是一家医院。进去后得到地图，原来这里是Brookhaven Hospital。先来到档案室(Document Room)，外面那房间里有几份病人的资料：

“杰克·戴维斯

过去他曾经三次试图自杀，原因未明。

虽然他可算得上是一位模范病人——很听从医生及护士的话，但他还是得被好好看着，因为他过去曾突然地就想要自杀。

约瑟夫·巴金

他的病似乎根源于负罪感，他认为是他自己导致了女儿的死。他的症状表现为精神病复发及偏执的错觉。通常时会很安静，但兴奋的时候会有暴力倾向。

约书亚·刘易斯

也有很厂的住院治疗历史。因为很多次殴打和其他暴力犯罪，他有很强的受迫害妄想狂和通过暴力解决问题的倾向。要特别小心。”

资料中描述的都是心理极端不稳定的病人，随后我在在档案室打字机旁的资料下找到一把 Purple Bull Key。

接着到二楼，这里出现了新的怪物——僵尸护士，这种怪物非常恐怖，和我原来印象中的护士截然不同。随后在Man's locker room发现血衣，衣服的口袋里可以找到到检查室（Examination Room）的钥匙。

在Woman's locker room我看到桌上有一小熊布娃娃，我好奇地拿起它，却被刺了一下，检查之后得到一根回型针。随即在柜子里找到霰弹枪，这样就可以轻松地对付僵尸护士了。

我和玛丽亚又来到3号检查室（Examination Room 3），会发现打字机上写有密码是9715（随机）。这密码有什么用呢？先记下来吧。走出3号检查室，在斜对面的M2会发现一把Lapis Eye Key。

回到一楼，在Examination Room前使用先前得到的钥匙，进去后在里间的墙壁上得知三楼西侧通往病房的密码是7335（随机的）。到了三楼，用密码7335打开通往西侧的门，这里是一排密集的小号病房。这里僵尸护士横行，要小心。进入S3房时，玛丽亚说自己觉得很累了需要休息，我安慰了她几句，只好单独一个人去寻找劳拉。在这间房的小桌上可以得到ROOF KEY，这是通往顶楼的钥匙，不过暂时不去4楼，我还应该在三楼仔细搜索一番才行。在开门出去时，玛丽亚语重心长地说道：“詹姆斯，我有个问题想问你，假如……假如你找不到玛丽，你会怎么办？”玛丽亚的这句话触痛了我，在寂静岭看到那么多怪物，我也不知道自己能否找到妻子，或者……或者果真像玛丽亚所说的那样，我并不爱玛丽了？

“我……我还没有想过这个问题”我尴尬地说道，玛丽亚不再说什么，闭目休息……我走出了S3房。


It's just a hangover.

在离S3房不远处的淋浴室里（Shower room），我发现排水孔里面有某样东西，但是因为我没有工具，所以我暂时够不着。

在S14号房会发现一个被锁了四道锁的箱子，其中有两把锁是需要钥匙来解开的，而剩余两把锁则需要密码来解开。我先用Lapis Eye Key和Purple Bull Key打开钥匙锁，接着用之前记下的密码9715打开右边的密码锁。现在这个箱子就只剩下左边一把密码锁了，里面会有什么宝贵的东西呢？带着疑问，我离开S14房。

我来到四楼，这里可以隐约地看到寂静岭街道的景象，微弱的路灯下寂静岭显得尤为恐怖。现在我的心真的很疲劳，很需要休息。一大堆的疑问萦绕在我心头——这里的居民全都跑哪去了？我心爱的玛丽会在这里等着我吗？还有劳拉那个神秘的女孩，她为什么没有受到怪物的攻击？有两种可能，一种是她本身就是怪物。这种假设显然过于天真，另一种可能……难道这些怪物对她根本不起作用？这应该怎么解释呢？在铁丝网下面，我发现几页信纸，这是一个病人的日记：

“5月9日 雨

一整天盯着窗外，宁静。

这里没事可做。

还是不许出外。

5月10日 仍然下雨

与医生说了一两句话。

如果我不是有一家要养活，他们会来救我吗？

我知道我是招人怜悯的，软弱的。

不是每个人都强壮。

5月11日 又下雨了。

MEDS（某种药物）使我今天感觉不适。

如果我只有用药时才能好些的话，那么我情愿死！

5月12日 仍旧下雨

我不想给任何人添麻烦，

但我是个烦人的人。

难道逃避是一种罪过？

有些人会说是，但他们不必处于我的境地。

这样可能很自私，但却是我想要的。

像这样很难，太难……

5月13日 天晴了

医生说我可以出院回家了。

我……”

日记就此结束，没有更多内容。我在想……这日记……难道是玛丽写的？看完日记后，我正准备去打开电梯控制室的门时，没想到一转身便看到了三角头！它站在我身后，举起了大刀，一刀砍了下来……

我掉在了三楼的special treatment room，还好我只是被刀背砍中了，赶紧吃药补血吧。我查看四周，发现这四间房子都很恐怖，墙壁满是护垫，这是防止病人自杀用的吗？我在左数第二间房的墙壁上看到几行血字，上面依稀写着5787（随机的）。看来这便是三楼S14房的最终密码了，来到S14房，打开密码锁。在箱子里找到……什么也没有？等等……找到一根头发！

我终于想到了！利用回型针和这根头发，我在三楼淋浴室里的排水孔里找到了ELEVATOR KEY。这是电梯钥匙，淋浴室旁边便是电梯，接着坐电梯来到一楼西侧。

在C2终于找到了劳拉，这孩子，在满是怪物的世界里，竟然玩得那么开心，全然没有发现我的到来。

“劳拉！”我说道。

劳拉回头说道，“你……知道我的名字？”

“安迪告诉我的。”

“那个超级大肥猪啊。”劳拉看来完全不把安迪放在眼里。

我突然想到劳拉在保龄球馆和安迪说起过玛丽，于是我问道：“你怎么知道玛丽的？”

“我是她的朋友，”劳拉说道，“我们是在医院认识的。那是去年的事了……”

“你撒谎！”我大声说道，但随即，我发现这样大声对劳拉不好，所以马上又道歉：“劳拉，我只是……”

“你就只会大声叫喊吗？”劳拉撅起嘴，不满地说道，“好，你不相信我拉倒！”

“但是去年，玛丽早已经……”我清楚地记得玛丽是三年前死的，但不管怎样，我还是不应该对劳拉大声说话，“对不起，劳拉。我们离开这吧，玛丽的事可以以后再谈。这个是非之地不是小孩子应该来的，这里到处都是恐怖的怪物。”

接着，我顿了顿，说道：“我不敢相信你竟然可以丝毫不损地在这里游逛。”这是我最为好奇的一点，劳拉到底有什么特殊的地方可以免受怪物的侵袭呢？

“我为什么不能啊？”劳拉天真反问道。

走出C2房，劳拉忽然想到了什么，说道：“等等，有些东西我忘了拿了。”

“以后再拿吧。”

“但那东西确实很重要！”

“什么东西？”

“一封玛丽写的信。”

我马上呆住了。

“我想回去拿到它，可以吗？”

“好。”

劳拉转身，打开一间房间的门，并对我说道：“快点嘛。”

“就是这里吗？”我用电筒观察房间，里面似乎很正常，没有什么怪物。

“对，就是这里，在那里头的桌子上”

我走进房间，但劳拉却不进来。忽然间，房间门关上了，劳拉一边大笑一边说道：“哈哈！我骗到你了！”

劳拉将我锁在这里了！我急忙大声地叫：“劳拉，将门打开！”

“我为什么要开门呢？照你说的我只是个骗子，对不对？想要我打开门？你很想吗？”

慌忙中，我惊恐地发现房间的屋顶吊着某种奇怪的东西。那是……又一种恶心的怪物！劳拉的声音消失在门的另一边，我只有拿起枪，和怪物搏斗，这种怪物的行动十分缓慢，但数量却不止一只。它会时不时爬到我头顶，然后掐我的脖子。这一战又要耗费不少子弹，最后终于战胜了怪物。接着一阵晕眩，我莫名其妙地昏死了过去。

醒来时，我发现自己在医院一楼，不过……看起来像是原来的医院，但感觉却又大不一样。我来到了神秘的里世界！在一楼除了子弹没找到什么东西。我乘坐电梯来到二楼，在M6房可以得到一节干电池和一把地下室钥匙（basement storeroom key）。而二楼dayroom中我会发现一铁柜子，我一个人打不开，我想到了玛丽亚，我应该去找到她！随即我来到玛丽亚曾经休息过的S3房，房间里的摆设完全变了，桌子上有几个空药瓶，玛丽亚不见了……

既然无处可去了，就去地下室找找看吧。来到地下室，将带有血迹的柜子推开，刚想爬下去，却听到一女子的声音。

“詹姆斯。”那声音像极了玛丽。

“玛丽？”我一回头，却看到玛丽亚站在我身后，“哦，原来是你，玛丽亚。我以为是玛丽，……”

玛丽亚很失望的看着我，我只好连声道歉。

“不管怎么说，我……我很高兴，你还活着……”我语无伦次地说道。

“不管怎么说？”玛丽亚显得很生气，她认为我一点都不关心她，“你这样说是什么意思？听你的口气好像不是很高兴看见我。”

我沉默了，玛丽亚接着大声说道：“我在外面差点被杀死了！你为什么不保护我？”

玛丽亚的一番话弄得我很是内疚，不管怎样，我没有保护好她，这是我的不对。

“难道你心里面就只有你死去的妻子？”玛丽亚生气道，“在我的一生中我从来没有如此惊恐过！你不能这样对我。”

“我，”我开始解释原因，毕竟我也不知道发生了什么事，我莫名其妙地到了一个怪异的世界……“我只是……”

这时玛丽亚扑过来，靠在我肩膀上，痛哭道：“和我在一起，永远不要再离开我，你应该照顾好我。”

我拥着她，不知道该说些什么好。

“劳拉怎样了？”玛丽亚接着问道，“你找到她了吗？”

“找到了，但是她又跑走了。”我不想和玛丽亚提倒吊怪物的事，我不想让她再受过多的惊吓。

“我们必须找到她，”她接着说道。

“看样子你很关心她，你了解她吗？”我说道。

“不，在这以前我从未见过她，”玛丽亚说道，“我只是觉得有点对不起她，一个小女孩在这种地方待着实在是太可怜了。”

“另外，”她接着说道，“还有其他原因，我觉得现在应该轮到我来保护她了。”

玛丽亚的一番话很显然是对我的保护不周感到不满，我没有说什么。我们爬下地下室，找到copper ring。

接着来到三楼，坐电梯前往二楼，忽然我袋中的收音机竟然响了起来，难道是有怪物？渐渐的，声音清楚了很多，原来是一个广播节目，男主持人用激动的大嗓门说道“感谢所有听众收听我们这个小节目，欢迎来到刺激无比的‘惩罚或奖励’竞猜活动！假如你可以正确回答问题的话，那么你将获得丰厚的奖品。但是……假如回答错误的话，那可要接受惩罚哦。最终的结果全看你的啦！我们今天最幸运的嘉宾，或者说是最不幸运的嘉宾便是……詹姆斯——詹姆斯·桑德尔兰德！”

该死的广播！怎么回事？为什么会是我？这一切难道是巧合吗？伴随着主持人越来越激昂的语调，一阵阵欢呼声从收音机里传出来，那是什么鬼广播啊？

主持人继续说道：“你准备好了参加‘惩罚或奖励’竞猜活动吗？”顿了顿，他又接着说道，“好，这是第一个问题。这里有闹鬼的房子，海盗船，大观览车……寂静岭小镇上有一座令人毛骨悚然的娱乐园，不管小孩或是大人都喜欢它。我们的问题便是：这座娱乐园的名字叫什么？一，FANTASY LAND。二，SILENT HILL AMUSEMENT PARK。三，LAKESIDE AMUSEMENT PARK。”

“好，接下来我们开始第二个问题。寂静岭在数年前发生过一次恐怖的谋杀案。一对兄妹在放学的路上玩耍时被残忍地杀害了，当时两个人都被斧头剁成了几十截。肉块布满了道路，带着血色的碎骨到处都是，鲜血四处溅射着，这真是一场人间悲剧啊……对于这对兄妹来说这样的结局是很不幸的。那么谁是这桩谋杀案的凶手呢？一，WALTER SULLIVAN。二，SCOTT FAIRBANKS。三，ERIC GEIN。”

“接下来是我们第三个也就是最后一个问题，从寂静岭湖的南面到达湖的西南方向的话，只有一条必经之路。就此一条，没有别的路了。那么第三个也就是最后一个问题便是——这条路的名字叫什么？一，BACHMAN ROAD。二，RENDELL STREET。三，NATHAN AVENUE。OK，这是我们最后一个问题。这些问题你都可以正确解答吗？假如你有自信可以解答的话，去三楼的储藏室看看，你会得到意外的奖品的。但是请小心，假如你回答错误的话……哼哼哼哈哈哈哈！好了各位听众朋友，非常感谢各位的参与，我们下次再见。”

问题不是很难，第一个问题和第三个问题都可以在地图上得到解答，中间那个问题的谜底曾经出现在Woodside Apartment一楼的垃圾收集场里，还记得那份娱乐杂志吗？上面曾经描述过一件谋杀案。（大家不要逼我说出谜底啊！）我和玛丽亚先来到二楼的dayroom，两个人一起打开铁柜，得到lead ring。接着来到三楼，以三个问题答案的顺序来解开storeroom里的密码锁，得到大量的弹药。

再到三楼的电梯旁，原来锁着的门，现在多了一幅画像，画中有一名和蔼的女性，不过画中女子的手，竟然是立体的，那双手伸出了画面。我将两枚戒指copper ring和lead ring戴在她手上，门开了。

沿着路一直来到地下室，继续往下走了很长一段路，三角头竟然出现在了我们身后，我试着开了几枪，但发现根本不起作用，我只有和玛丽亚疯狂地逃跑，最后跑到了终点，那是一座电梯，我一步跨了进去，但是玛丽亚……她没来得及进入电梯，电梯门关上了，我使劲得想掰开门，而玛丽亚恐惧地呼喊着，此时三角头走近了，它慢慢地举起大刀，一刀刺了过来。玛丽亚一声惨叫……

电梯最后停在了一楼，玛丽亚的死全都是因为我，我不应该独自跑那么快的，我的内心深深地自责着……

在一楼的Director's Room里找到医院大门的钥匙（HOSPITAL LOBBY KEY）和一张地图，上面标明在Sanders St. 和 Lindsey St.的交叉处可以找到扳手和一封信。

走出医院，我再一次对自己感到痛恨！玛丽亚的死责任全在我身上，旁边也跑走了。玛丽……你真的在某个地方等我吗？我现在惟一的目标，就是找到你。

街上全部变了样，这是恐怖的里世界，我先来到地图所示的地方拿到扳手和信，信上指引我去公园。信中竟然出现了我的名字……为什么写信的人会知道我的名字呢？而且……他似乎知道我的下一步行动一样，真是诡异！

接着来到Rosewater Park，在一座墓碑后面，我拨开土堆，发现了一个被六角螺丝锁住了的铁盒子，我用扳手将其拧开，得到博物馆钥匙（OLD BRONZE KEY）。

接着便来到SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY，利用钥匙打开门。进去后发现气氛很不对劲，比如墙壁上挂的画，画中的内容竟然是三角头以及那些倒吊怪物。这是怎么回事？画上还写着“浓雾之日——审判日”接着在经过一条非常长的地下通道之后，桌子上有一个罪犯的档案，上面写着“1820年9月11日，罪犯代码：C-221”。1820年？这又是怎么回事？难道我来到了一个古老的监狱里面？最后我发现一个大洞口，我鼓起勇气跳了下去。起身后，我发现我在一口枯井里面，随后发现有一面墙壁是很松动的，我用木棍敲开砖块，发现了一扇门。打开后，我来到了有一个陌生的地方，这里是托拉卡（Toluca）监狱。

在其中一间房间里可以得到spiral writing key，但在离开的时候却发现电筒没电了，幸好之前曾经捡到过一节电池。换上电池，却发现门已经被密码锁锁住了，仔细观察可以看到密码锁上面有三个键稍微干净一些，那说明这三个键经常被按动过，这三个数字便是密码。经过几次组合，终于把门打开。来到旁边的房间，使用钥匙，便可以打开地面上的铁丝门，我再一次跳了下去。

“安迪？”我看到安迪神色恍惚地坐在地上，他旁边的桌子上躺着一具尸体，尸体上全是弹孔，鲜血流满了桌子。

“杀死一个人其实很简单嘛！”面对我的到来，安迪丝毫不觉得惊奇。

“只需要把枪对准脑袋……”他将枪指着自己的头部继续说道，并作了一个开枪的动作，“砰！”

“你……这个人是你杀的？”我问道。

“但，但这不是我的错。”安迪说道，“是他逼我这样干的。”

“静下来，安迪。”我试图接近并安慰他，他目前状态很不稳定，“告诉我到底发生什么事了？”

“那个家伙……我没有做任何事情，他当时靠近我！”安迪解释道，“我从他的眼神中看出了他在取笑我，就和其他取笑我的人一样！”

“仅仅是因为那样你便杀了他？”我开始担心安迪的心态了。

“你说‘仅仅是因为那样’是什么意思？”安迪站了起来，手中的左轮乱晃动着。

“安迪，你不能因为有人在看着你，你便杀死他。”

“哦，真的吗？为什么不可以？”安迪似乎还不明白自己干了些什么，他继续说道，“以前，我都是被别人肆意辱骂的，就和这个贱人一样。但现在不行了，我要让骂我的人受到惩罚！”

“安迪！”我试图说服他。

“呵呵，我是开玩笑的，詹姆斯。”安迪忽然转变了态度，“这个人在我来的时候便已经死了。呵呵……”

我还是觉得怀疑，但安迪显然不想和我一起多待，他说道：“我得走了，”

“你要一个人离开这里吗？”

“对。”

“安迪……”我没有叫住他，他消失在门后。

我搜索了一下房间，找到tablet of Guluttonous Pig，接着我便来到了监狱内部。首先在南面的牢房里找到陶土娃娃（WAX DOLL），然后在北面的牢房里找到tablet of THE Oppressor。中间在武器库还可以得到威力比霰弹枪更厉害的猎枪。在监狱探望室找到打火机，在监狱的中央地带找到tablet of Seductress。在处刑场中央的吊头台上使用三块石板便会听到一声惨叫，回头便可在门上找到马蹄铁。

接下来该去哪了呢？来到地图的西南面，同时使用陶土娃娃，打火机以及马蹄铁。原来是利用打火机将陶土娃娃融化，然后将马蹄铁固定在地面的把手上。这样就可以打开地下室的门了，又是一个洞口，没办法，跳吧……一个又一个的洞口……我也忘记跳过多少次了……

最后来到一列奇怪的房间里，首先看到的房间有很多铁丝缠绕着，暂时进不了。在遇到第一个岔路口后往左走，接着又会碰到岔路口。此时随便选择哪条路线，因为下面是个环状走廊，是相通的。下去后发现了三角头，尽量避开他，在中间的房间里找到三角头的武器大刀。接着返回第一个岔路口，此时往右边的路走，最后会来到一个奇怪的房间前。门前的正方体可以转动，正方体的六个面分别雕刻有六张脸，也分别代表着房间里的六个面。解开谜题的关键便是：正立着的脸代表没有门的墙壁，倒立着的脸代表着有门的墙壁，横着的脸则代表门在中间的墙壁。由此很容易可以想到——假如我正对着站在房间前面，而视点所穿透的那两堵墙全都有门的话，那么也许那个古怪的房间里又会出现一个房间。果然，我把代表着这两堵墙的脸调为倒脸。之后便看到……一间牢房，还有，里面的人……玛丽亚！



“你还活着？”我简直不敢相信眼前的一切，“玛丽亚，我以为那东西杀死了你……玛丽亚，真的是你吗？那三角头……它用大刀刺穿了你的胸膛，当时到处都是血”

“刺穿了我的胸膛？”玛丽亚说道，“你这是什么意思？”

“当时它追赶我们来到电梯口……然后……”

“詹姆斯，你在说什么啊？”玛丽亚一脸的不解。“到底出了什么事？”

“就是不久前啊！你难道想不起来了？”

“亲爱的詹姆斯，你身上发生了某些事情吗？就在我们走散之后？你是不是把别人当成我了？”玛丽亚一脸失望的表情，“你总是这么健忘……”

我呆住了，这究竟是……

“还记得我们在旅馆里度过的美好时光吗？”

“玛丽亚？”我搞糊涂了。

“你说你要带走所有东西，”她接着说道，“但你忘记了我录制的那盘录象带，假如它还在那里的话我会感到惊奇的。”

“你怎么知道那些事情？”我开始怀疑眼前的这个女人了，“你不是玛丽亚吗？”

“我不是你的玛丽。”

“那你是玛丽亚了？”

“我是玛丽亚……假如你需要的话。”

“告诉我真相！”我开始糊涂了。

“我是谁……已经不重要了，”玛丽亚说道，“最重要的是，我就在这里。”

她摸住我的脸，用挑逗的语气和我说道，“瞧，我是

真实的。你不想触摸一下我吗？”

“我不知道……”

“从那边的门过来找我吧，”她说道，“我被困在这里了。”

“好，你先等着，我马上过来。”我离开牢房，她究竟是玛丽或玛丽亚，我已经管不了那么多了，目前我的大脑一片混乱。不管如何，必须先把她救出来。

在外面，也就是有六面头像的房间，在墙壁上得到铁剪。我前往有铁丝缠绕的门那里，利用铁剪进入里面。

接着是大量迷宫一般的房间，直到最后，来到一个房间前，在房间外面地上有一张溅满了鲜血的报纸，上面隐约可以看到有关一场谋杀案的描述。上面提到，死者名叫Angela Orosco……安吉拉？难道Angela Orosco是安吉拉的父亲？接着……只听到旁边一房间里传出安吉拉的尖叫声：“不！爸爸！不要对我这样！”

我赶紧冲了进去，这个房间的构造非常特别，墙壁上做着活塞运动的不明物体让人看了觉得恶心。里面一只恶心的怪物正准备攻击安吉拉，怪物背着一个床架子一样的东西，正准备张开巨大的嘴，想要袭击安吉拉。我开枪了，一阵混战后，怪物喘着粗气倒下了。

“你没事吧？”我问道。

一旁的安吉拉站起来，麻木并且愤怒地将电视摔在怪物身上。她一边痛哭，一边大骂着……

“安吉拉，放轻松点！”

“你休想命令我！”她回头喝道，看样子她非常痛苦，同时又很生气。

“不，我并不是想命令你。”

“那你想要什么呢？”安吉拉似乎误会了我的意思，她继续讽刺道，“哦，我知道了，你想讨好我，对不对？”

我无语，但她继续骂道：“我知道你想干什么，所有的男人都是这样的！你只想对我做一件事！”

“不，你误会了！”安吉拉对我的误会显然很大。

“你不用撒谎，”她还是不相信我，“大声说出来吧！你想他一样强暴我！”

安吉拉指着地上的怪物，那意思是……她的父亲？

“你这头恶心的猪，”安吉拉说着踢在地上呕吐了起来，“你只想着满足自己的私欲！”这些话是在说我吗？或者是指她的父亲？看样子，安吉拉在家中一定受到了非人的待遇……

“安吉拉……”我安慰她说道，谁知她一把甩开我的手，大声喝道：“不要碰我！你让我觉得恶心！”

她接着说：“你说你的妻子已经去世了，对吗？”

“是的，她当时得了重病……”

“你撒谎！”她大声地说道，“我知道你是个怎样的人……你根本不曾期望过她能够回来，你或许喜欢上了别人！”

“真是荒谬……我从来没有喜欢上别人……”

“不要自己骗自己了！其实你讨厌你的妻子，因为她破坏了你的生活！”说完这些话，安吉拉冲了出去。

我站在房间里，静静地思考安吉拉所说的一切……她的说法太可笑了，我永远都是爱着玛丽的！我坚信这点！

继续走，有一个房间里有六具尸体，每具尸体的身上都有一张纸条，分别写着一些字，在下一个房间则看到墙壁上有提示，根据提示我必须找出无辜的死刑犯。放下画面左上角的吊绳，再回到刚才有尸体的房间，会拣到手铐钥匙，用钥匙打开门后，经过一段水路，我打开门，玛丽亚在这里等着我……但是她……死了？只见她静静地躺在床上，浑身都是血，脸上以及胸口都被利刃划烂了，白色的床垫也被血浸湿了……这究竟是谁干的？刚才她还好好的，我此刻的思绪，已经完全混乱了……

我要离开这里，我一定要找到玛丽。刚走出去，旁边的水道中有扇门现在可以打开了，继续走，不久会发现来到了一个墓地。当我调查了墓碑后，却发现埋葬在这里的竟然有这些人：

James Sunderland（我）、Angela Orosco（安吉拉父亲）、Eddie Dombrowski(安迪),Walter Sunllivan(之前杀害两兄妹的凶手)，而我和安吉拉父亲以及安迪的坟墓是空的，这个意思是……是指这三个人死而复生了……还是指这三个人注定要死去？为什么会有我的名字呢？我在“我”的坟墓上发现一个洞口，我犹郁了一下，最终还是跳了下去……下面是一段很长的通道，道路上飘着白气，这里的温度很低，我很有可能已经身在寂静岭湖的底部了。阴森的感觉始终在心头凝聚着……

最后来到一个类似于冷冻库入口的地方，我看到了安迪，还看到地上躺着一具尸体。只见安迪拿着左轮枪，手舞足蹈着，并且用兴奋而又满足的眼神盯着地上的尸体。

“安迪，你在干什么？”我非常惊讶地问道。

“这看上去像发生了什么事呢？”他说道，“……他总是喜欢贬低我。”

“为什么我身边的人总喜欢取笑我呢？‘你这个肥猪，令人嫌恶的狗屎，你让我感到恶心！你除了肥肉以外一无所有，你长得如此之丑，难怪你老妈会不喜欢你！’”安迪学着别人的腔调说了一大串骂人的话，他接着还说道，“也许他说得对！也许我就是头令人嫌恶的大肥猪！但你知道吗？不管你是丑是美，聪明或者愚笨，那都是不重要的！”

“因为只要你死了，一切都无所谓了！尸体是不可能会笑的！”他愤怒地挥动着枪，继续说道，“从现在开始，任何人取笑我的话……我就会像刚才那样杀了他！”

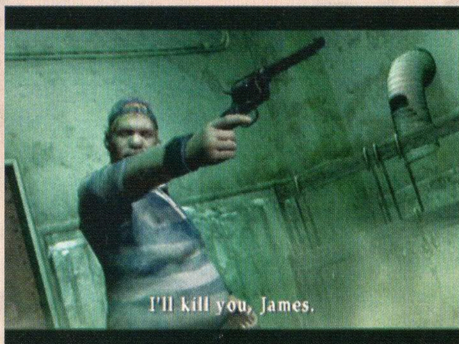
说完这些话，安迪转身离去。由此看来，不仅仅是眼前的这个人，甚至监狱里的那个人，以及公寓里的那个人，都可能是安迪杀死的，他似乎已经失去理性了！

“安迪，你疯了？”我说道。安迪听到这句话，停下来，并回头……

“我就知道。”他用恶毒的眼神盯着我说道，“你也看不起我，就像他一样，对不对？”

“不，我没有这个意思。”我解释道。

“不要说了！我知道你什么意思！”看来安迪变得疯狂了，“其实从第一次见我开始，你便偷偷地取笑我了，对不对？我要杀了你……詹姆斯。”



说完一声枪响，我的肩膀中弹了……还好子弹只是擦肩而过，伤口不是很大。我来不及考虑一切，马上持枪还击。混乱当中，安迪溜走了，我跟了过去。下一个房间是个巨大的冷冻库，房间里挂满了冻肉，里面漆黑一片。

“你知道为什么吗，詹姆斯？”安迪躲在黑暗的角落里说道，“当你被憎恨、被取笑、被歧视时，你会觉得这是你的命运。这是不可改变的吗？这就是我杀死那条狗之后逃走的原因。我第一次逃跑时感觉就像受到惊吓的小女孩。”

“我杀死了那条狗，当时感觉棒极了。”安迪说道，“它当时吞光了自己的内脏！最后蜷缩成一团死去了！”

我试着从黑暗中找到安迪，但还是看不清楚。

“接着‘他’出现了”安迪继续说道，“我开枪了，子弹打中了他的腿。他痛苦的呻吟声比那条狗发出的声音还要动听！最后他很长一段时间不能踢球了，全都因为中弹留下的伤口。”

安迪所说的他，很可能是指很久以前发生过的事。我问道：“你觉得杀人无所谓吗？安迪，你需要帮助！”

“你不要装着怜悯我，詹姆斯。”安迪说道，“你同样是被寂静岭召唤而来的。你和我是一样的，我们和其他人是不同的！”

随着声音越来越近，安迪的身影出现在我眼前，“你难道不知道这些吗？让我们来玩个游戏吧！”

安迪说完，持枪向我逼近，我没有时间来考虑一切了，一阵战斗后，我用散弹枪打死了安迪……安迪……我，我竟然杀死了他，我的内心受到谴责，但是……我别无选择！玛丽，你真的在三年前去世了吗？经过寂静岭的这一番经历，我已经分不清哪些是回忆，哪些是事实，而哪些又是幻觉了……

走出冷冻库，会发现自己来到了湖边，乘着小船朝着灯光的方向划，最后，我终于到达了Lakeview Hotel，这么说地底监狱真是建造在湖的底部？

我走上岸，先在左边找到小美人鱼音乐盒（“LITTLE MERMAID” MUSIC BOX）。接着进入旅馆，在墙壁上得到旅馆地图。在地图的312房，上面手写着“等着你”字样，这曾经是我和玛丽居住过的地方，玛丽……真的在那里等我吗？又或是……我冲上三楼，却发现被防盗门挡住了去路，我只好四处搜索。在一楼餐厅（RESTAURANT “LAKE SHORE”）找到FISH KEY。接着突然看到了劳拉，她躲在钢琴后面，发出的怪声差点吓死我。

“我吓着你了吗？”劳拉顽皮地说道。

“是的”

“你来这里是想找到玛丽，对不对，詹姆斯？”

“对……你找到了吗？”

“没有……这就是为什么你也在这里的原因，她应该在这里，不是吗？”她坐在一张沙发上，疲倦地说道，“假如你知道她在哪，请告诉我！我实在是累极了。”

“我希望我知道她在哪。”我说道。

“她在给我的信中不是说过了她在这里吗？”

“什么信？”我问道。

“想看吗？”劳拉从袋中拿出一封信，递给我，“但请不要告诉罗切尔，好吗？”

“罗切尔是谁？”

“她是照看我的护士，”劳拉说道，“我从她柜子里偷出来的。”

我看了看信，笔迹确实是玛丽的，信中写道：

“我亲爱的劳拉：

我拜托罗切尔在我走后把这封信交给你。

请原谅我的不辞而别，现在我已经在一个遥远而美丽的地方了。劳拉，请照顾好自己，不要对姐妹们要求过高，我知道你讨厌詹姆斯，因为你觉得他对我不好。但是请你给他一个机会吧。他有的时候是脾气不好而且不苟言笑。但他人确实不错。劳拉，我把你当亲生女儿一样疼爱。如果有什么不幸的事发生，我希望你能坚强起来。祝你8周岁生日快乐！劳拉。

你永远的朋友：玛丽”

看完信，我有几个地方还是不明白，比如……这封信是什么时候写的？

“劳拉……”我问道，“你多少岁了？”

“我上个星期刚满8岁。”

8岁？那么说……玛丽不可能死于三年前了……劳拉上星期刚满8岁，而信中玛丽祝劳拉生日快乐，这封信应该是近期写的。这到底是怎么回事？我想拿出玛丽原先写给我的那封信以做比较……那封信，上面竟然变得一个字也没有了！真是怪事。玛丽真的在这里等我吗？这里便是她所说的“特别的地方”吗？

“我和玛丽谈论过寂静岭，”劳拉说道，“她经常给我看她的照片，她说很想回到这里。这就是我为什么在这里的原因。也许你看了另外一封信后你会发现点什么的……这是玛丽写的信……信不见了，我一定是不小心弄丢了！”

“劳拉……”没想到她还有这么重要的东西，而且现在还弄丢了！

“我去找这封信！”劳拉一边说着，一边跑出了餐厅。

“劳拉！”我没有叫住她。

我先在一楼大厅的服务柜台上找到一张便条，上面写着“詹姆斯先生，您遗留在房间里的录象带我们已经将其放在一楼的办公室里。”进入服务台里面，可以找到312房间的钥匙，这房间便是我和玛丽待过的地方。

一楼大厅里有一座音乐钟，我把旅馆外面得到的小美人鱼音乐盒放上去，播放出来的音乐乱七八糟，看来还必

须弄到剩余的两个音乐盒才行。

随后在楼下的电梯里找到一瓶稀释剂，暂时不知道可以用来干什么，先留着再说。

接下来到二楼搜索，首先在Clark Room发现一锁着的皮箱，用FISH KEY打开，里面放着一把204房的钥匙。来到204房，在桌子上找到EMPLOYEE ELEVATOR KEY，204房的墙壁破了个大洞，穿过洞来到202房，床上散乱地放着许多照片，其中有一张很明显照的是旁边的密码箱。这下稀释剂起作用了，使用稀释剂后，照片上显示出"TOWN"（随机密码），由此打开保险箱，得到灰姑娘音乐盒（"CINDERELLA" MUSIC BOX）。

接着来到二楼东面，使用EMPLOYEE ELEVATOR KEY进入房间，里面有一个员工专用电梯。进去后却发现超重了，没办法，只好将身上所有的物品放在电梯外的柜子里。就连个手电筒都不让我带，这电梯下去会有什么怪物等着我啊！

到了一楼，在左边墙壁上得到地图，在办公室（OFFICE）找到录象带和开罐器。在杂物室（PANTRY）找到白雪公主音乐盒（"SNOW WHITE" MUSIC BOX）。这样三个音乐盒都拿齐了，那一楼大厅的音乐钟会有什么秘密呢？本来我可以现在回一楼大厅，不过既然来到了，就搜索一下吧。我沿着楼梯来到地下室，在锅炉间（boiler room）会发现酒吧的钥匙（BAR KEY），接着在酒吧前的厨房里发现一个罐头，打开后发现里面放有很多灯泡。顺手拿一个吧。接着在酒吧里发现光线太暗，酒吧钥匙根本插不准锁眼，这就要用到灯泡了。在柜台上有个大电筒，将灯泡安上去后，就可以看清楚门的锁眼并且从这里出去了。

保险起见，还是先到二楼将物品武器全部拿回，接着到一楼大厅，按"灰姑娘，白雪公主，小美人鱼"的顺序放入之前得到的三个音乐盒，可以得到一把HOTEL ATAIRWAY KEY。这把钥匙可以打开通往三楼的防盗网，那么说……玛丽会在312房等着我吗？我来到312房，门打开后，里面却一个人也没有。家具的摆设还是和我记忆中的一样，电视，沙发，床……一切都是那么熟悉。我忽然想到了电视机下的录象机，我把找到的录象带放进去，按下播放键，随着玛丽的身影出现在画面中，我的情绪一下子激动了起来……

"詹姆斯，你还要录像吗？快点嘛……"画面中的玛丽朝着镜头说道。对，我记得这个镜头……当时我提议要录一点生活上的影象以作纪念，可第一次没录好，玛丽笑我拍摄技术不行……这个镜头是多么令我怀念啊。

"我不知道为什么，我就是非常喜欢这里。"玛丽望着窗外说道"这里多么宁静啊。"

"你知道我听到什么了吗？"她转过头对着镜头说道，"这里曾经是块圣地，我想我可以体会这个说法的。我们不得不离开寂静岭，这真是太令我失望了。"

"你要保证你会照顾好我。"玛丽说这句话时，低下头，似乎在担忧自己的未来，因为她当时病得很重……

接着影像一阵晃动，转到了下一个镜头。似乎这是剪辑过的，但我怎么记不起来了……

画面中，玛丽痛苦地躺在床上，这一定是病重时的录象。画面上的我走过去安慰她，抚摸着她的手，忽然——我一下掐住玛丽的脖子，使劲地压住她。玛丽痛苦的挣扎着，最后……画面越变越模糊，她的手垂了下来……

天哪！我杀死了玛丽？画面中的我，是那么凶狠，玛丽很快在我手中断了气……我终于想起来了！刹时间，许多回忆一起涌向我的心头……

玛丽，其实是我杀死的……

我呆坐在沙发上，此刻只感到天旋地转，什么事情都不重要了。

"你在这里，詹姆斯。"劳拉此时跑了进来，"你找到信了吗？你找到玛丽了吗？假如没有的话，我们一起去找吧。"

天真的劳拉，还不明白发生了什么事，我麻木地坐在沙发上，脑袋无力地低垂着。

"好不好嘛？"劳拉又说道。

"玛丽……她已经走了，"我看着劳拉，喃喃道，"她已经死了。"

"你撒谎！"劳拉大声说道。"你骗我！"

"不，我说的是真的。"

"她……她是病死的吗？"劳拉问道。

"不。"我垂下头，过了好几秒种，我吐出一句话："是我杀死了她。"

劳拉似乎不相信这一切，但看到我颓废的表情，她也不得不接受这个事实，我内疚地盯着脚下的地毯。我们相互间过了十几秒钟没有说话。

"你这个凶手！"劳拉最后愤怒地说道，"你为什么要这样做？我恨你！"

"我要她回来，把她还给我！"劳拉用她幼小的双手敲打着我的肩膀，但她说的话则更加刺痛我的心，"我知道，你根本不关心她。我恨你，詹姆斯！我恨你！我恨你！我恨你！她对你那么好，为什么……为什么……"

"对不起……"我缓缓地说道，"她已经不在了，对不起，劳拉……"



劳拉哭泣着跑了出去，我还是坐在沙发上，麻木地回想着这一切……当时玛丽的病情很重，需要我的照顾。但自从她得病以后，我就开始厌恶这位俗气的妻子，我觉得她不够漂亮，而且重病在身，影响着我的正常生活。我觉得和她在一起已经没有意思了，所以……在某一天，玛丽痛苦地躺在床上，我杀死了她……事发过后，我受不了良心的谴责，离开了这里，并渐渐地忘记了这件事。我在内心深处不断告诉自己：玛丽是病死的，她在三年前已经去世了……我是多么愚昧啊……

突然，收音机响了起来，里面断断续续地传出玛丽的声音，"詹姆斯，你在哪里？我在等你，快来找我。"……这究竟是玛丽还是玛丽亚？难道……"你恨我吗？你为什么不来找我？快一点，难道你迷路了？我离你很近，詹姆斯，我就在离你不远的地方。求你了，我想看到你……"

玛丽的声音不断从收音机里传来，我决定去解开这个谜。走出房间后，发现旅馆已经变成了里世界。墙壁，地面，天花板，全都是破旧不堪的。我在二楼的READING ROOM发现一录音机，我将耳机戴上去，只听到里面是我和一名医生的谈话，我想起来了，那是当时玛丽病重时，我和医生的谈话录音。

"非常抱歉，我无能为力。"这是医生的声音。

"但你是医生啊！"录音中的我说道，"你的职责便是拯救病人！你怎么能眼睁睁看她死去呢？"

"请冷静点，"医生说道，"作为她的医生，我保证我能做的都做了。但是……这里仍旧没有完善的医疗设备，或者换句话说……我们治不好她。"

"她还能活多久？"

"我恐怕也确定不了。"医生说道，"最多三年，最少6个月吧……我说不准时间。"

录音到这里结束了，这段录音给我的记忆增加了几个片段，这让我想起了某些事情……正是这番谈话，促使了我下定决心杀死玛丽，我一心想摆脱这个累赘……

我来到二楼西面的一排客房前，发现这里的房间在空间上已经错乱了，几经探索最后终于来到东面的电梯处，乘坐电梯来到地下室，发现这里已经浸水了，通过酒吧，酒吧厨房，一路来到东面楼梯处。我打开门，却发现来到了另外一个空间里。这里有座长长的木制楼梯，并且已经着火了，我看到安吉拉站在楼梯上发呆。她跑过来，摸着我的脸说道，"妈妈，我一直在找你啊，我只剩下你了。也许……也许我可以好好休息一下了。"

她误以为我是她母亲了？我下意识地往后退了几步。

"妈妈，你为什么要走啊？"安吉拉仔细地看我，终于发现自己弄错了，"你……你不是我妈妈。是你，原来是你……对不起。"

"安吉拉……"我想说一些安慰她的话，但却不知道该说些什么好。

"谢谢你当时救了我……"她表情痛苦地说道，"但我却宁愿你没有救我。任何事发生在我身上都是应得的。"

"不！安吉拉，那是错的！"

"不，不要同情我，我并不介意这些……"她俯视着我，说道，"或许你觉得你可以拯救我？你爱我吗？你想照顾我？你可以结束我的痛苦？"

我沉默了……

"詹姆斯，把那把刀还给我。"她接着说道。

"不，我不想给你。"我回答。

"你想留着用来解决自己？"

"我？不……我绝对不会自杀的……"

安吉拉没说什么，她慢慢地转身，然后朝熊熊烈火中走去。

"这里火越烧越大了！安吉拉，你要干什么？"

"你也可以看见火焰吗？"安吉拉站在火堆中喃喃道，"但是我……我却一直身处在烈火当中……"

安吉拉说完，继续往上走。我尝试着跑上去将她救下来，但火势太大，最后我只能眼看着她消失在烈火。安吉拉一直深受父亲的虐待，所以她的世界是一个水深火热的世界。这种生不如死的感觉，不是常人可以体会到的。但此刻，我终于体会到了她的悲惨。可怜的安吉拉……

我转身打开门，又回到了原来的世界，上楼梯后，一直沿路走会走出旅馆。最后，我绕着旅馆来到一楼大厅。很显然，这里的构造和之前有音乐盒的一楼大厅已经完全不同了，地面到处布满了血迹……我仰望二楼的走廊，我看到了……玛丽亚！她还活着？只见三个三角头站在她身边，玛丽亚被绑着倒挂在那里。

"詹姆斯！"玛丽亚绝望地呼喊着。

"住手！快把她放下！"我大声喊道，"让我们从这地狱里解脱出来！"但我知道，不管我说什么都已经迟了……只见其中一个三角头走近玛丽亚身后，从容不迫地拿起长矛，并且对准玛丽亚的后心——狠狠地插了进去！

"啊……"玛丽亚的惨叫声在大厅里回荡着，伴随着鲜血从她的喉咙中喷涌而出，玛丽亚顷刻间便断气了……

我不忍心看下去，低下了头……

这一切都是真的吗？为什么玛丽亚可以数次死而复生？为什么……在我最需要她的时候，她总是无情地死去？这是对我的惩罚吗？对我杀害妻子的一种惩罚？是要让我永远活在内疚当中？我回想着我在寂静岭遭遇的一切事件，我终于明白了——这些其实都是我潜意识之中对自己所做过的错事感到悔恨的表现。我讨厌玛丽的平凡，讨厌她的重病，以及讨厌她总是不了解我需要什么。于是在我杀害了玛丽之后，我欺骗了自己，我告诉自己：玛丽是病重而死的。虽然短时间里我骗过了自己，我几乎就相信玛丽是病重而死的。但是最终内心的谴责还是召唤我回到了寂静岭。我对玛丽的嫌恶，导致了玛丽亚这个漂亮女人的诞生；而我对玛丽的愧疚，则导致了玛丽亚的数次被杀，我一次再一次的惨受折磨，这些都是良心对我的惩罚！

现在，一切都该结束了！我知道了真相，是时候离开这里了……

两个三角头拿着长矛逼近我，我已经分不清楚它们是我幻觉出来的还是真实存在的。我拿出之前得到的大刀，挥刀砍了下去。两个三角头在挨了几刀后，突然走到一边，两只怪物都是一只手将长矛立在地上，另一只手掀开头上的铁三角头器，接着将自己的头狠狠地插在长矛上，浓黑的血顿时四溅了出来，一时间看得我直想呕吐。我在他们的尸体上分别找到RUST-COLORED EGG和SCARLET EGG，将两个蛋分别放到一楼的两扇门上，就可以走出一楼大厅。

我走出旅馆，但发现自己身在一个长长的通道了，耳

畔想起了玛丽哭泣的声音……

"你想干什么，詹姆斯？"

"我……哦，我买了一些花送给你。"

"花？我不需要你道歉的花。"

"我只想看着家。"

"玛丽，你说什么？"

"瞧，我是多么令人嫌恶，我不会要你送的花的。"

"在疾病和药物之间，我看起来像个怪物。"

可怜的玛丽……她说的这些话，我已经不记得是什么时候说的了。但我记得在很长一段时间里，玛丽都处于如此绝望的状态当中，她的语调，充满着死亡的气息，听她说这些话，就像听到她痛哭一般难受……

"你在看什么，詹姆斯？快给我滚出去！让我一个人静静地待着。"

"我是个废人，整天离不开病床。"

"我很快就会离开这个世界，也许是今天，也许是明天……这和他们杀死我没什么区别。"

"但我想这家医院想从我身上得到益处，他们需要我活着。"

"你还在听我说话吗，詹姆斯？"

"我叫你走啊！你聋了吗？不要再回来了！"

……玛丽的话开始夹杂着哭声……

"詹姆斯……等等……"

"求求你不要走……"

"和我在一起，不要让我孤独地待在这……我刚才的话是气话，没有别的意思……"

"求你了，詹姆斯……"

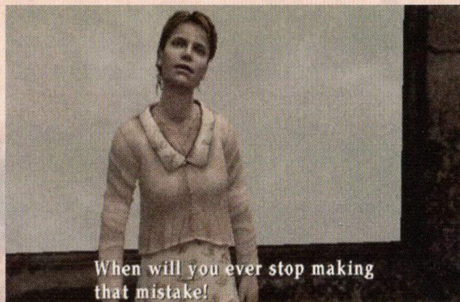
"告诉我我将好转起来。"

"告诉我我不会死去。"

"求求你，帮帮我……"

玛丽的声音渐渐消失了，这段回忆更加揪紧了我的心，假如可以时间倒流的话，我一定会以另一种方式对待玛丽的，但是……

最后一扇门，打开后，来到了外面，顺着铁梯往上走，在最后的场地中，我终于看到了我一直在寻找的人——玛丽。



"玛丽！"我喊道。

玛丽回过头，盯着我。她的样子和玛丽一模一样，服装，发型完全一样，但是……

"你总是犯这种低级错误！"她恶狠狠地说道，"玛丽已经死了，她是被你杀死的。"

"玛丽亚？"我呆住了，"原来是你……但我不再需要你了。"

"什么？你开什么玩笑？"身着玛丽服装的玛丽亚说道，"但我可以属于你……我永远都是你的。并且我不会冲着你大声喊叫或者令你不开心，那不正是你想要的吗？我和玛丽是不同的……你怎么可以把我甩开呢？"

"我现在明白了，"我对着眼前的假玛丽说道，"现在是时候结束这可怕的梦魇了。"

"不！我不会让你得逞的，"她瞪大眼睛，用恶毒的眼光盯着我说道，"你一样要去死，詹姆斯。"

随即，眼前的玛丽变成了一只恐怖的怪物，经过激烈的战斗，我终于战胜了它——战胜了自己……怪物倒在地上，用微弱的声音说道："詹……詹姆斯……帮……帮帮……我……吧……"我握紧猎枪，对准怪物的头部，扣动了扳机……



"在我永不停息的梦里，
我看见了那座小镇，寂静岭。
你答应我某天还会把我带到那儿的，
但是，你失言了，只有我一个人在那儿……
在我们'特别的地方'，我会等你……
等你来看我，但你却一直没有来。
可我还是会等下去，裹着伤痛与孤独。
我知道我做了一件让你难过的事，
一件让你将永远不会原谅我的事
我希望能改变它，可是我不能。
我躺在这儿等你，有多可怜啊……
每天我盯着天花板上的裂缝，所想到的是
命运是多么不公平啊……
今天医生来过了。
他说我可以回家修养一段时间，
这不是说我身体更好了，而是因为这是我最后的机会了……
我想你应该明白我的意思……
虽然如此，想到回家我还是挺高兴的。
我非常想念你，但是却很怕见到你，詹姆斯。
我担心你不会愿意我回家，
每次你来看我，我知道你都是极不情愿的 ……
我不知道你是恨我还是可怜我……
或是我让你恶心。
对此我很抱歉。
当我第一次知道我要死了的时候，我几乎不能接受，
那段时间，我很生气因而不想见任何人，特别是你，詹姆斯。
如此说来，我知道你为什么会恨我
但我想告诉你，我一直深爱着你，即使我们的生命将这样结束，
我仍不想用它来换整个世界。我们有过快乐的日子。
好了，信写了好长了，我该说再见了，我请求护士在我死后把这封信给你，
这意味着当你读到此信时，我已经死了。我不敢奢望你能记着我，但
也不能忍受你把我忘了，我病了好几年了……
我对我以前对你，对我们所做过的事很抱歉。你给了我很多很多，而
我却不能回报一点，因此我希望你能为你自己活，做有利于自己的事，詹姆斯。
詹姆斯……
你让我感到快乐。"

后记

对于游戏的结局，似乎在玩家当中还存在相当大的争议。大家倒不是争那五个不同结局，而是在讨论游戏中的一个剧情——詹姆斯杀害玛丽的真相。有的玩家会说"不就是詹姆斯杀死了玛丽嘛，有什么争议的"。话说回来，在仔细玩过这款游戏后（是仔细哦），相信所有的人都对真相有着自己的看法，而且很有可能是玩一遍就有一种看法，毕竟这游戏太过深奥了。经过笔者稍作整理，特列出以下几种可能：

1，玛丽重病，詹姆斯产生厌恶之情，并杀死了她。

一般说来大部分玩家在第一次玩后都认可这个真相，因为从游戏中各个剧情的演出都可以初步地得出这个最简单也是最直接的结论。

2，玛丽重病，詹姆斯产生厌恶之情。玛丽知道自己活不长久了，为了不拖累詹姆斯，所以暗示詹姆斯杀死自己，詹姆斯在极度内疚的情况下照做了。

假如从一些小细节往深层研究的话，那么则可以引申出这个真相。比如在詹姆斯最终战结束后，会有一段影像，画面上詹姆斯蹲在玛丽的病床前，玛丽痛苦地哀求詹姆斯离开她（或者说暗示詹姆斯杀死自己），而詹姆斯则一直内疚地无话可说。这段影像可以理解为詹姆斯的回忆——也就是说这是曾经发生过的事，这样不难得出"玛丽知道自己活不长久了，所以暗示詹姆斯杀死自己"的结论。

3，玛丽重病，詹姆斯产生厌恶之情。玛丽知道自己活不长久了，所以暗示詹姆斯杀死自己。但在玛丽暗示之前詹姆斯已动了杀念，玛丽还未来得及做出暗示便被杀了。

这个真相纯属推测，悬念片看多了的玩家相信一定对这个说法感兴趣。这算第二个真相"真相中的真相"，这种说法给《寂静岭2》的神秘剧情增添一笔色彩。笔者认为这是对"玛丽之死"最为精彩的一种解释。

4，玛丽重病一直到死，詹姆斯觉得玛丽的病逝是自己的责任，所以一直幻觉是自己杀死了玛丽。

以人道主义的角度出发，谁也不希望自己操纵的詹姆斯竟然是杀死玛丽的凶手！于是这个说法便出现了。不过此说法漏洞颇多，比如詹姆斯看过的那盘"杀害玛丽"的实拍录象带，该不会和游戏最初的信一样也是幻想出来的吧？不过善良的玩家不愿意承认"詹姆斯杀死玛丽"的事实是情有可源的。

不管是哪一种真相，其最终结局都是：认识了真相的詹姆斯从内疚中（或者说是幻境中）摆脱了出来，去迎接新的生活。

"《寂静岭》系列"都是压抑感很重的游戏，其独特的世界观吸引了大批FANS。不过相对现在越来越快的生活节奏来说，要想静下心来玩穿这款游戏确实有些难度。随着PS2在国内的普及，相信可以接触到这一系列的玩家会越来越多。假如你初玩这款游戏觉得沉闷、觉得不爽快的话，那么请休息片刻，喝喝茶、散散步。在心态良好时打穿这款游戏时，你会发现现实世界的美好之处。本文的剧情翻译工作得到了"芳芳小朋友"的大力支持，特此感谢。

最后让我们一起期待《寂静岭3》的到来吧……

采访音乐制作人山冈聪以及游戏制作人今村明广



山冈聪

出生：日本东京 1968年2月6日
教育：退学于 TORO 艺术学院
喜欢的饮料：咖啡
喜欢的食品：大豆粉
爱好：烹调
对自己有影响的事物：STEVE STRANGE 的《VISAGE》专辑（编注：STEVE STRANGE 为 70 年代末 80 年代初的英国朋克乐队）
喜欢的电视：GACHINKO（日本电视节目）
喜欢的书：童话
喜欢的音乐：所有听起来不合逻辑而且有酷感觉的、有创造力的音乐
喜欢的电影：《惊世狂花》（《Bound》，1996年10月4日首映，《骇客帝国》导演沃卓斯基兄弟的早期作品）

你是从什么时候开始写自己的音乐的 ？

——开始，我希望找到一份设计师的工作，那时我根本没想过要做一名音乐人。

我们听说过传闻说你在学校时曾经在一个朋克摇滚乐队，是真的吗？

——我确实曾经在一个乐队玩过朋克摇滚，不过那些音乐我是不可能在《寂静岭》中演奏的（笑）。

你还记得你的第一次部作品是什么吗？

——当我还是一名学生时，我买了台电脑而且学了程序设计，从那时候开始我就决开始自己开始创作音乐了。

你在创作音乐前会想一下情节吗？

——对于《寂静岭》，我必须信任那些主要员工，我们也都清楚我们要怎样做《寂静岭》，因此，我不需要通过看实际游戏场景来做我的工作。

我们听说你曾经在TOYO艺术学院学习，你学的是哪种艺术呢？这些学习对你的音乐有什么帮助吗？

——当我是一个大学生时，我学的是产品设计及室内设计，我想我受欧洲艺术家的影响吧，那时候，日本的MICK KARN（编注：日本的一支综合性乐队组合）、Steve Strange的《VISAGE》以及许多其他的音乐人士都把艺术和音乐以他们自己的风格进行结合，我确实受其影响，因此，我每次写歌的时候都试图把艺术和音乐结合起来。

在你开始做游戏音乐前，你是否也作为一名音乐人在其他项目工作过？

——是的，我曾作为音乐人在其他传媒和领域工作过。

在你加入KONAMI前，你是否在其他游戏公司工作过？有传闻说你为一个叫《Jerryboy/Smartball》的游戏创作过歌曲，假如是的话，你能透露一点吗有关的情况吗？

——已经是好久以前的事情了，我都不太记得了……（笑）

你在KONAMI的第一个项目（1993）是SFC及MD上的《火箭骑士》(Sparkster)，你能谈一下款游戏的音乐吗？工作辛苦吗？

——这我倒记得很清楚。（笑）因为这是我在KONAMI的第一个项目，我记得非常清楚，我记得那时候在硬件方面仍然有许多局限性，我经历了许多尝试和失败，我也感觉那时我的音乐过于标新立异了。

有传闻说你曾经为足球游戏《完美十一人》(Perfect Eleven）制作音乐，是真的吗？那游戏的音乐如何？

——当时我被要求制作一个球队的音效。

你的第一项担任主要工作人员的工作是PS上的《SPEED KING/ROAD RAGE》。那游戏配的是一种什么样的音乐？请尽量多谈些。

——本来它是一个街机游戏，我们把移植成了PS游戏。最初游戏的音乐是融合型的，感觉就像是当你去参加约会时在车上放的音乐，这使我听起来很不舒服。（笑）我就把它改成带点电子味道和有速度感的酷酷的音乐，等等，结果，我最终完全摈弃了原来的街机版的音乐。

你为许多KONAMI游戏做过声效和音响策划，像《VANDEL HEARTS》，你也是《恶魔城 月下的夜想曲》的制作人员之一？你喜欢音响策划吗？这项工作很难吧？

——在我看来，一个音响设计者并仅仅是创作音乐，他/她必须创作“声音”本身，因此，一个音响策划要从音乐的策划直到实际音乐的制作声效过程中的一切工作，当然其中我最爱做策划。



你是如何被选中为《寂静岭》做音乐的？

——早在这款游戏的策划阶段，我就认为只有我能胜任这个项目，我自荐而后被选上的。

《寂静岭》的音乐已经成为经典，你是如何为这款游戏的音乐制作做准备工作的？是什么影响了你？其中的一些吉他声听起来像是Angelo Badalamenti的《TWIN PARKA》中的音乐。

——我确实受Angelo Badalamenti的影响，同样，我也听了许多其他的音乐，尤其是一些情感化的歌曲。其中包括一些组合，如Metallica和Depeche Mode。

《寂静岭》中的有恐怖氛围的那段音乐被证实是游戏音乐史上最黑暗的一段音乐。这些音乐与《生化危机》以及其他惊悚游戏不同，大部分这类游戏都采用了电影式的音乐，但那些听起来感觉太普通了。你是如何决定让《寂静岭》的音乐做得充满一种工业音乐的感觉？

——选择工业音乐的最大原因是我想把《寂静岭》的音乐做得与其他电子游戏音乐截然不同。我发现工业音乐的声音是绝不能在传统音乐里听到的，也只有工业音乐里才有那种冰冷、腐锈的感觉，所以最后我选择了工业音乐为《寂静岭》的音乐。

你自己喜欢那种工业/合成的音乐吗？我们听说你喜欢Coil那样的乐队。他们的音乐有时听起来有工业的味道。

——实际上，我根本不听工业音乐（不管是工作还是业余时间）我觉得听工业音乐需要许多毅力和耐心的。（笑）

在《寂静岭》的原声音轨（OST）中漏了许多原来游戏中有的音乐，是由你决定哪首曲子能选放到那两张CD中的吗？是不是由你来混音这两张CD的？

——原声音轨方面我负责做所有的工作，当然我也做了所有的混音。

你觉得《寂静岭》游戏怎么样？在另一次采访中你说到“在这个世界中只有我能够表达这个主题的音响。”请告诉我们你是怎样看待这个游戏的？

——《寂静岭》的世界观在某种程度上是自成风格的，它不是人人都能接受且重视的游戏，我也不仅仅局限于一个游戏。我喜欢所有种类的艺术（音乐、电影、绘画等等）但我爱《寂静岭》，我并不介意在创作《寂静岭》时花费大量的长时间。《寂静岭》非常独特，我也自信我能在其他人所不能达到的某种程度上把声音运用到这款游戏中。

《寂静岭》音乐看来能够在感情上对人们产生很深的影响？你是否认为这是你音乐重要的一个属性呢？也就是能够触动人们的感情？

——能听到这么多人那样评价我的音乐，我感到很荣幸。我也觉得《寂静岭》中，制图法，剧情说明、游戏玩法等都该很好地组合起来以便表达这个游戏的世界观。我想说富有情感的声音当然重要，但是，假如游戏中的声音只是由它自发形成而不是合理的借助制图法等，那势必削弱它的影响。

你是否为GBA游戏《寂静岭 电子小说版》创作歌曲呢（编注：目前只在日本发行）假如是的，它与其他的《寂静岭》音乐有何不同？

——我根本没参与那个项目，他是由与我无任何关系的其他人制作的。（笑）

《寂静岭2》的声音比《寂静岭》的更精致且精练。作为一个艺术家你感觉到了自己的成长吗？你是通过什么方式来改进《寂静岭》的音乐的？

——我觉得我通过这个项目学会了很多，得到了许多。这一作中包括了多种音乐风格，意味着在整个电子游戏媒介中，我做出以往的游戏音乐制作人中所未曾尝试过的东西。

你说过《寂静岭2》的主旋律（“劳拉主题曲”）仅仅用了2天创作出，它很难吗？还是对于你来说是很普通的事？

——我认为创作与时间长短无任何联系，你花的时间越长并不一定意味着你就做的越好。

你对那首歌的声音满意吗？

——我很满意，但我并不认为它很完美，我本来还要纳入很多元素到那首音乐当中的。此刻，我会作出具体尝试的。

你在《<寂静岭2>的艺术》那张DVD中（编注：欧

版《寂静岭2》所附赠的DVD）提到过："我认为旋律并不是音乐中最重要的东西。"你认为怎样才能创作出好的作品呢？

——假如有旋律但却不好的话，那我情愿它没有。每个人对好音乐的定义是不同的，也不可能2、3句话就把它完全清楚地作出定义的，不过，对我来说，音乐是否有意义才是重要的，谁也不敢保证创作的作品会如创作者预先预料的那样完成，这是有多方面原因的，但根本原因在于创作者方面资料的缺乏。

你不仅仅音乐创作者，你同样是两款《寂静岭》游戏的声音导演，这项工作需要做些什么呢？声效和声音工程？你是否还要决定音乐什么时候及怎么运用到游戏？

——在《寂静岭》中，我工作中的一切都与声音有关。比如声音创作、音效创作、声音响起的时机、数据创作、声音的控制、策划、混音等，这些工作都由我来做。大多数情况下，要完成一个普通的工程，我大概需要6—8个声音部门的工作人员。

我们听说你为《寂静岭》创作出了不止200个脚步声，是真的吗？假如是的话，那就太厉害了！

——是，是真的。你也知道的，声效的创作就如音乐制作是一样的。我想让它听起来能够与其他游戏中所听到的区分开来，我希望它听起来更自然，更真实。尽管这只是一个电子游戏，但我还是想把它做成一个让你感觉象是在看电影一样。这个目标不仅局限于音乐，所以我花了许多时间在脚步声及其他声效创作方面。

会有《寂静岭》音乐的专辑唱片吗？许多其他流行游戏系列都有专辑，你想过出CD吗？我们都知道许多 人会对此感兴趣的。

——这是个好主意，我也想过。包括BRISTOL STYLE艺术家像PORTISHEAD和MASSIVE ATTACK作为嘉宾，我想把这一要求向完全不同风格的艺术家提出，此刻还没有什么确定的消息，但我想把它当作我未来的一个活动。

你为《BEATMANIA》和《DDRMAX》制作的一些歌曲怎么样？它和你《寂静岭》的工作有很大不同吗？

——除了在《寂静岭》中的那些声音，我确实很喜欢创作俱乐部的录音……正如《寂静岭》工程那样，我同样也很喜欢为这些 工程工作。

你现在在从事新的什么吧？你肯定又有一些新工程吧？

——是呀，假如你多等一会，我就会告诉你更多的，（笑）



还会有《寂静岭》3吗？假如有的话，你还会为它谱曲吗？

——是的，将有《寂静岭》3，而且我当然还是作曲（这些问题在KONAMI宣布这个游戏之前已经决定了）。

你是怎样看待你的未来的呢？你还会继续从事游戏音乐还是可能会探索艺术的其他领域？你在另一采访中提到过你对创作"音乐和图画的融合"很感兴趣，你能解释一下吗？

——我认为在创作性表达形式范围内，音乐和图画是没有任何界限的，假如我想表达自我，不管是创作音乐还是绘画，它们在本质上是一样的——都是对自我的表达。但是，我是不会为了"音乐和图画的融合"而去为游戏或电影参加一些简单而肤浅的合作的，尽管它现在还没有实现，但我在将来会为之作某种融合的。

你会亲自为音乐作现场演奏吗？《寂静岭》中的许多曲调在现场演唱会上都会演绎的令人惊惧的！你有类似的想法吗？

——我会不时的和一个与我有共同爱好的朋友演奏音乐。《寂静岭》的现场演唱会是一个绝妙的主意！你确实使我想那样做呢1（也许我们将得到一张《寂静岭》的专集，拖？——编者）两年前，当我去看一个朋友的现场演奏是，他正在现场以摇滚的形式演奏《寂静岭》1的主题歌《寂静岭》，尽管它是我自己的歌，我仍然感觉它很酷（笑）

在你自己的歌中，哪一首是你最喜欢的？

——《寂静岭》1中的《……的眼泪》

为什么？

——你大概也已经注意到了这首歌反复唱者一句相同的歌词，从音乐技巧上来说，这叫做MINIMALIST，但是，它又不是在一个技巧的方面来表达这种技巧MINIMALIST。

你有喜欢的游戏音乐吗？你有喜欢的游戏音乐创作者吗？

——我既没有喜欢的游戏音乐，也没有喜欢的游戏音乐创作者，在我看来，许多游戏音乐创作者都把他们的工作商业化了，在我所过的游戏音乐当中，确实没有哪个令我崇敬或有亲近感，我认为有些电子游戏 音乐创作者确实很浅薄，也就是说，这些人之所以从事这项工作只是因为他们真正的梦想并没有实现；甲可能只希望在音乐商业中作些贸易；乙则可能想假入一个乐队，但并不能赚足够的钱，等等。

当然，并不是所以的游戏音乐创作者都这样，但无论如何都有一修额浅薄的创作者，都把他们的工作当作一项商业进行的，而且，就音乐类型本身来说，我认为还有些创作者并不是创作他们所感兴趣的音乐，结构啦，对普通音乐理论的关注拉，有规律的乐器结构拉等等，那类东西对我来说都非常枯燥，通常缺乏创造性，非常乏味。

有没有想合作的艺术家？

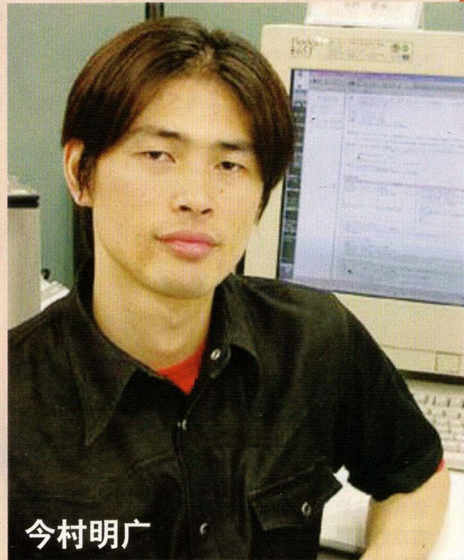
——在日本我还没考虑过与他人合作，但是在日本之外，我倒是想与许多人合作。

在你不从事音乐工作是，你喜欢干些什么？有些什么业余爱好？

——我和我的小猫一起生活，光那样也很有趣呢，除此之外，我的很大一部分时间都被音乐占用了，在过去的纪念里，我曾经爱好做DJ，当我刚开始做这项工作时，我感觉"这就是不停地放唱片"我认为这过于简单而普通，不过，现在我已经对这项工作着迷了，它占用了我的大部分业余时间。

最后，想对你的FANS说些什么吗？

——我会一直创作出新的音乐给你们，我会把电子游戏的内涵扩展到一个超酷的新纪元，使之成为充满互动合作并优于其他文化的表现方式，再见！



今村明广

出生：1970年2月2日出生于日本鹿儿岛（离东京有1700/2500公里）

专业：东京大学工程学系

最喜欢的饮料：绿茶

最喜欢的食品：土豆

爱好：麻将和网络游戏

最喜欢的电视节目：名侦探柯南

最喜欢的书：海底两万里（凡尔纳）

最喜欢的音乐：日本流行音乐

最喜欢的电影：骗中骗（The Sting）

参与制作：《寂静岭2》（PS2/Xbox）、《国际田径赛》（PS）、《寂静岭》（PS）、《寂静岭3》（PS2/Xbox制作中）

《寂静岭2》有什么吸引我们的地方？

——《寂静岭2》是一个充满了惊险刺激的动作游戏，且画面非常恐怖。在基本的剧情里，有一条"爱"的主线。请享受这特别的氛围及属于成年人的品位，而且我们让这款游戏变得即使不善于玩游戏的人也可以玩得下去，这一点上我们有足够的自信，我们希望有更多的人会玩并喜欢这款游戏。

《寂静岭2》与前作有何不同？

——利用PS2，这个游戏的画面有了惊人的提高。尤其是雾和影子的描述几乎和真的一样。我确信它能进一步制造恐惧气氛。另外，最新版本剧本的剧情更加一般离奇，而且有更多的心理恐惧气氛。

制作《寂静岭2》时最困难的是什么？

——尽管PS2是一台优异机能的机器，它仍然不能实现创作者所希望展示的那种画面。要完美地利用这些机能是很困难的。在PS2版《寂静岭2》中，我们主要是加强刻画人物的面部表情。

音乐是如何影响到游戏体验的？

——我认为音乐是影响玩家情绪的最佳方式。即使是同样的一个场景，但只要音乐及音效不同，就会给玩家完全不同的印象。当然，画面也很重要，这两者是不可分割的整体。

你是如何与创曲者联系起来的？以及你是如何对他们的作品进行修改的？

——我是把音乐这方面的工作完全交给创曲者山冈聪的。他全权负责所有游戏场景的音乐及音效的制作。尽管我没有给他任何指导，但他却总能提供给我们与游戏场景完美配合音响效果。在游戏的开发过程中，我总是期待着能够听到他的音乐。

最后还有什么想说的？

——我想休息一阵子，我已经两年没回家乡了。我想通过休息来恢复精力，然后再把精力投入到下一款游戏的制作中。

很感谢你接受我们的采访，谢谢！

——不客气。



超级机器人大战 IMPACT

文：D·S

史上"《超级机器人大战》系列"最高杰作《超级机器人大战 IMPACT》在 2002 年 3 月 28 日发售！事实证明这是"《机战》系列"中迈向新高峰的里程碑式的作品。全部故事由 3 个部分组合而成，包括地上激动篇、宇宙激震篇和银河决战篇，合计 100 话左右的庞大剧情。游戏系统包罗了"《机战》系列"当中最精华的部分，并且制作人员还很用心地重新调整了系统要素之间的平衡性，无论新老玩家都可以找到适合自己的乐趣，这其中包括培养"垃圾机师"；组建女性机师特工队；发掘所有的合体攻击组合；全熟练度入手等等各不相同的玩法，实在很过瘾啊！看着机体动作流畅细致的战斗画面，听着著名声优全力以赴的热血配音，感受着深思熟虑后将超强 BOSS 一击必杀的快感。对，这就是《机战 IMPACT》，冲击 FANS 体内每一个细胞的究极 S·RPG！！

本次《超级机器人大战 IMPACT》以流程表和隐藏要素为主，请所有还没有 100% 通关的玩家继续发掘新的游戏乐趣。

全三部流程表公开

第1部 地上激动篇

SENCE 1【异变篇】

STAGE 1 飞龙乘云（兽战机队基地）
熟练度：击倒诺利斯（ノリス）

STAGE 2 三颗心（早乙女研究所）
熟练度：击倒希托洛（ヒドラー）
STAGE 3 黑铁之城（光子力研究所）
熟练度：击倒修罗男爵（あしゅら男爵）
STAGE 4 正义之力·FIRE（科学要塞研究所）
熟练度：在5回合内打倒所有敌人

STAGE 5 像个男子汉般勇往直前（纳路格鲁研究所）
熟练度：击倒布查（ブッチャー）

STAGE 6 飞上之翼·飞降之翼（宇宙科学研究所）
熟练度：使布查ブッチャー（HP低于6000时）提早撤退

SENCE 2【日本篇】

STAGE 7 CROSS FIGHT（新宿）
熟练度：击倒基路（ギル）
STAGE 8 觉醒的勇者（姆特隆研究所）
熟练度：击倒基路（ギル）
STAGE 9 淹没了的勇者传说（伊贺之里）
熟练度：击倒依路波拉（イルボラ）
STAGE 10 由另一方来的访客（东京）
熟练度：在4回合之内击倒ガラリア以外的所有敌人

STAGE 11 两位NEW TYPE（无人岛）
熟练度：击败爱娜（アイナ）

SENCE 3【世界篇】

STAGE 12 出击！超能电磁侠（南原研究所）
熟练度：击倒加路达（ガルーダ）

STAGE 13 魂之故乡（纽约）
熟练度：击倒东方不败
STAGE 14 强袭（东南亚吉翁秘密基地）
熟练度：令卡多提早撤退
STAGE 15 我是我，她是美莉露（中亚沙漠地带）
熟练度：在5个回合内破坏3个金字塔

STAGE 16 异变（南美贾布罗）
熟练度：击倒东方不败

如果选择STAGE13“魂故乡のから”作为第三或者第四版，将会进入SCENE4的路线A；如果选为第一或者第二版，则进入SCENE4的路线B。

SENCE 4A【魂之故乡篇】

STAGE 17A 黑色的恐怖物体（力卡拉山脉地带）
熟练度：击倒杜尼克（ドレイク）
STAGE 18A 红色的暴风女王（暴风球·绿洲森林）
熟练度：击倒缪兹（ミュージィ）
STAGE 19A 沉默的城寨（乌洛波罗斯城）
熟练度：在4个回合内击败或击退艾伦（アレン）和谢丽露（ジェリル）
STAGE 20A 被开启的通路（杜尼克城）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）

SENCE 4B【地底帝国侵略篇】

STAGE 17B 绝对零度的陷阱（兽战机队基地）
熟练度：击倒暗黑大将军
STAGE 18B 皇子，最后之赌注（大西洋近海·火山岛）
熟练度：以雷汀击败撒京（シャーキン）
STAGE 19B 吹起荒凉的战斗之风（南原研究所）
熟练度：击倒加路达（ガルーダ）
STAGE 20B 一点水滴（基亚那高地）
熟练度：击倒东方不败

STAGE 21 在暴风中绽放光辉（宇宙科学研究所）
熟练度：艾露珊克（エルツャンク）在第3回合仍然未受到伤害

SENCE 5【百鬼帝国的威胁篇】

STAGE 22 关心的话便许下承诺（库斯克工业区）
熟练度：击倒古洛拜因（クローバイン）

STAGE 23 指挥官的遗产（京都）
熟练度：击倒依路波拉（イルボラ）
STAGE 24 G的咆哮（早乙女研究所）
熟练度：击倒布莱大帝（ブライ大帝）
STAGE 25 大将军加路达的悲剧（新火山空洞）
熟练度：以超能电磁侠击倒加路达（ガルーダ）
STAGE 26 背叛了的收藏家（无人岛）
熟练度：击倒班美尔（ベンメル）

STAGE 27 战场在高空之上（百鬼科学要塞岛）
熟练度：在7个回合之内消灭所有敌人

SENCE 6【夺回查布罗篇】

STAGE 28 梦之欠片（川崎市）
熟练度：在6个回合之内消灭所有敌人

STAGE 29 从亚古捷斯来的使者（贾布罗东部）
熟练度：击倒格雷米（グレミー）
STAGE 30 头上的恶魔（贾布罗北部）
熟练度：击倒撒比纳（サビーネ）
STAGE 31 格尔普斯的亡灵（贾布罗西部）
熟练度：击倒尊尼（ジェリド）
STAGE 32 引导者·被引导之物（贾布罗南部）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）

STAGE 33 压制激动地上的生物（贾布罗内部）
熟练度：在20回合内击倒所有敌人

第2部 宇宙激震篇

SENCE 1【侵略篇】

STAGE 34 出击（鲁那志近海）
熟练度：击倒马修玛（マシュマー）

STAGE 35 破坏者的威胁（地球近海）
熟练度：击倒土星恶魔（デビルサターン6）
STAGE 36 由月亮而来的战士（月近海 暗礁空域）
熟练度：在4个回合内击倒所有敌人
STAGE 37 卷起的风暴·正义之拳法（殖民星一带）
熟练度：击倒高曼（ゴーマン）

STAGE 38 苍心之访问者（地球近海2）
熟练度：在1个回合内击倒3部敌机

STAGE 39 呼唤奇迹的咒文（护罩卫星近海）
熟练度：击倒恶魔高达（デビルガンダム）

SENCE 2【侵略者篇】

STAGE 40 愤怒的魔神（绿色5月2号殖民卫星）
熟练度：在4个回合内击倒所有敌人
STAGE 41 被狙击的蓝色星球（地球近海1）
熟练度：击倒基路（ギル）
STAGE 42 Z的鼓动，再现（地球近海2）
熟练度：在2个回合内击倒4部敌机
STAGE 43 环（圆石阵）
熟练度：在6个回合内击倒8部敌机

STAGE 44 你会在何时“念诗”（火星极冠纳路格鲁研究设施）
熟练度：击倒歌罗丝（コロス）

SENCE 3【暗跃篇】

STAGE 45 泪之喷转飞拳（殖民卫星带）
熟练度：以弹劾凰（ダンカイオー）说得莎扎娜（シャザーラ）后再由弹劾凰击倒她
STAGE 46 孤独的战士（狄拉多近海）
熟练度：在3个回合内击倒5部敌机
STAGE 47 温暖的“冰冷方程式”（地球近海·郁金香）
熟练度：击倒古洛巴（クローバイン）
STAGE 48 两个计划（废弃殖民卫星上）
熟练度：在3个回合内击倒9部敌机

STAGE 49 恶梦，再来（所罗门宙域）
熟练度：击倒卡多（ガトー）【如果在“强袭”一话中没有使他撤退】

SENCE 4【星尘作战篇】

STAGE 50 我不惜豁出生命……（冯·布朗）
熟练度：击倒积古拉（ジグラ）

STAGE 51 杰特，击破双杀剑！（巨石群）
熟练度：在3个回合内使古洛拜因（クローバイン）的HP低于50%
STAGE 52 狄拉多觉醒（狄拉多近海）
熟练度：敌机数目在8部以下之前击倒亚比鲁（アベル）
STAGE 53 新的侵略者（夕达门内部）
熟练度：击倒旦盖尔（ダンゲル）
STAGE 54 炼金术士的意念（月近海）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）

STAGE 55 返回乐园（冯·布朗）
熟练度：敌机数目在12部或以下前击倒或击退卡多（ガトー）

SENCE 5【夺回殖民卫星篇】

STAGE 56 策划谋略的宇宙区域（亚拉巴姆）
熟练度：击倒或击退马修玛（マシュマー）

STAGE 57 燃烧暴走的姐弟战士（废弃殖民卫星带）
熟练度：在4个回合之内击倒或击退土星恶魔（デビルサターン6）
STAGE 58 魔神转生（狄拉多近海）
熟练度：击倒贾比诺（ジャビロ）
STAGE 59 蠢蠢欲动的幽灵们（鲁那志内部）
熟练度：击倒杰利德（ジェリド）
STAGE 60 常暗之国（圆石阵2）
熟练度：在8个回合之内击倒所有敌人

STAGE 61 在绝望的宇宙（星尘卫星上）
熟练度：击倒卡多（ガトー）

SENCE 6【混乱的地球圈篇】

STAGE 62 明日的勇气（纳路格鲁的月面船坞）
熟练度：在3个回合内击倒4部敌机
STAGE 63 悠久之风（纷迪亚殖民卫星）
熟练度：击倒铁面具（カロッゾ）
STAGE 64 探求者（所罗门内部）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）
STAGE 65 破坏双曲线（古利布斯II内部）
熟练度：击倒贾比诺（ジャビロ）
STAGE 66 别杀歌罗丝（米加罗伊度空间）
熟练度：击倒歌罗丝（コロス）

STAGE 67 在激震的宇宙中（地球近海·狄拉多星）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）

第3部 银河决战篇

SENCE 1【突入狄拉多篇】

STAGE 68 突入狄拉多（狄拉多近海）
熟练度：在3个回合之内击倒4部敌机

STAGE 69 被称为“生命的种子”（狄拉多星北部）
熟练度：击倒凯姆（ケイム）
STAGE 70 做着虚无之梦的人（狄拉多星南部）
熟练度：击倒依路波拉（イルボラ）的零影

STAGE 71 白热之终章（狄奥妮之间）
熟练度：敌机数目在8部或以下之前击败亚比鲁（アベル）和基姆（ケイム）

SENCE 2【浮上篇】

STAGE 72 被诅咒的贞德（纳路格鲁重工船坞）
熟练度：在2个回合之内击倒5部敌机

STAGE 73 盖塔射线的意义（早乙女研究所）
熟练度：用南部响介（キョウスケ）说得艾克赛莲（エクセレン）
STAGE 74 砍断怨念之剑（波士顿）
熟练度：击倒巨大化的黑骑士
STAGE 75 鬼面之怪（鬼面城）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）
STAGE 76 因为那个理由才活到今天（思兼内部）
熟练度：自军全体机体在5回合之内到达思兼之树

STAGE 77 海啊，大地啊（太平洋上）
熟练度：击倒艾克赛莲（エクセレン）

SENCE 3A【地球篇】

STAGE 78 神之祝福（兽战机队基地）
熟练度：击倒贾比诺（ジャビロ）
STAGE 79 明日的总力战（巴多斯岛）
熟练度：在2个回合之内击倒3部机体
STAGE 80 拉·姆之星（姆度罗遗迹）
熟练度：以雷汀击倒激怒
STAGE 81 妖魔之岛（妖魔岛）
熟练度：以雷汀击倒巨烈兽バラゴーン并取得新武器GOD VOICE

SENCE 3B【火星篇】

STAGE 82 视死如归的人们（火星山岳地带）
熟练度：击倒歌罗丝（コロス）
STAGE 83 蠢蠢欲动的野心（火星开拓基地）
熟练度：击倒三郎太
STAGE 84 布查的末日（火星宙域）
熟练度：击倒秋山
STAGE 85 燃烧的宇宙（巴杜古内部）
熟练度：在2个回合内击倒3架敌机

SENCE 3C【月球篇】

STAGE 86 白骑士之心（月近海·暗礁空域）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）
STAGE 87 复仇鬼们（德克萨斯殖民卫星）
熟练度：击倒基路（ギル）
STAGE 88 恶魔与阴谋（新日本殖民星）
熟练度：在3个回合之内击倒所有バグ
STAGE 89 只是为了地球的和平（史加路月面基地）
熟练度：在4个回合之内击倒9部敌机

SENCE 4【宇宙激震篇】

STAGE 90 你心中的永远（恶魔殖民卫星内部）
熟练度：击倒恶魔高达（デビルガンダム）

STAGE 91 宇宙的路标（月神5号）
熟练度：在5个回合之内击倒马修玛（マシュマー）
STAGE 92 “曾经”的意义（圆石阵3）
熟练度：第2次击倒艾露菲美（アルフィミィ）
STAGE 93 结束，然后是新的开始（绿色绿洲宙域）
熟练度：在6个回合之内击倒所有温贝路军

STAGE 94 天威勇士·炎（京杜拉要塞内）
熟练度：在2个回合之内击倒3部敌机

SENCE 5【银河决战篇】

STAGE 95 MARS ATTACK（火星米加罗伊度基地）
熟练度：在6个回合之内击倒歌罗丝（コロス）
STAGE 96 夺取演算单元（火星极冠遗迹）
熟练度：在5回合内明人（アキト）到达遗迹
STAGE 97 以诚实的心（巴尼卡旗舰内）
熟练度：在2个回合内击倒3部敌机
STAGE 98 给迷失人们的镇魂歌（赤色宇宙）
熟练度：击倒艾露菲美（アルフィミィ）
STAGE 99 然后，在银河决战（阿伊斯托空间）
熟练度：无

熟练度在50以上 → SPECIAL SENCE【逆袭的夏亚篇】
熟练度在50以下 → ENDING

SPECIAL SENCE【逆袭的夏亚篇】

STAGE 100 与忌讳的记忆一起（地球近海·亚古捷斯）
熟练度：击倒姬斯（クエス）
STAGE 101 超越莫比斯的宇宙（亚古捷斯分断后）
熟练度：无

真·ENDING







隐藏人物／机体与必杀技完全取得方法

加拉莉亚（ガラリア）与巴斯多鲁（バスドール）

在第1部SENCE2“由另一方来的访客”（来访者、彼方より）中没有击落ガラリア，消灭其余敌人后过关便自动加入。



罗莎美（ロザミィ）与卡布兰（ギャプラン）

在第1部SENCE2“STAGE 11 两位NEW TYPE”（二人のエュータイプ）中，由卡缪（カミーユ）说得ロザミィ，ロザミア立即驾驶座机加入。



托德（トッド）与专用旦拜因（ダンバイン【トッド】）

在第1部SENCE3“魂之故乡”（魂故乡のから）中，由座间翔（ショウ）说得トッド，之后再将他击败，过关后自动加入。



璞露（プル）与卡碧尼Mk-Ⅱ（キャベレイMk-Ⅱ【プル】）

在第1部SENCE3“我是我，她是美莉露”（仆は仆，君はミレーヌ）这一话中在5个回合内破坏3个金字塔取得熟练度后，把作为增援的璞露击倒。然后在第2部SENCE5后半部分成为同伴。



璞露兹（プルツー）与卡碧尼Mk-Ⅱ（キャベレイMk-Ⅱ）

在第2部SENCE5“蠢蠢欲动的幽灵们”（动き出す幽鬼たち）一话中由捷多（ジュドー）向她进行第一次说得，然后把格雷米（グレミー）击倒，最后当プルツー的机体的HP低于4800时再由ジュドー进行第二次说得。



爱娜（アイナ）与阿普撒拉斯Ⅱ（アプサラスⅡ）

在第1部SENCE3“强袭”（强袭）一话中让斯罗（シロー）的Ez-08击毁アイナ的アプサラス，之后在SENCE4“STAGE 21 在暴风中绽放光辉”（岚の中で辉いて）中由シロー说得アイナ，她便会立刻驾驶アプサラス加入。



诺利斯（ノリス）与老虎CUSTOM（グフカスタム）

在第1部SENCE4“STAGE 21 在暴风中绽放光辉”（岚の中で辉いて）中爱娜（アイナ）加入之后，先由她说得ノリス，再由巴尼（バーニイ）说得ノリス，之后ノリス便会驾驶グフガンダム加入。



杰克（ジャック）与德克萨斯牛仔（テキサスマック）

在第1部SENCE5先选择第1或第2关为“G的咆哮”（Gの咆哮）后便可。



夏巴尔兹（シャバルツ）与幻像高达（ガンダムシュピーゲル）

在第1部SENCE6“STAGE 33 压制激动地上的生物”（激动の地上を制するもの）一话中不让夏巴尔兹（シャバルツ）的幻像高达（ガンダムシュピーゲル）的HP低于50％以下便可。



莎札娜（シャザーラ）与艾吉姆三世（アイジム・ザ・サード）

在第2部SENCE“泪之喷转飞拳”（泪のスパイラルナックル）一话中アイジム・ザ・サード的HP在50％以下时让弹劾凰（ダンガイオー）向她进行第一次说得，然后当她的座机HP低于30％以后再让弹劾凰向她进行第二次说得。



姬娜姐弟（キナ）与京奇马克Ⅱ（ジンキマークⅡ）

在第2部SENCE5“燃烧暴走的姐弟战士”（燃えて走れ姐弟战士）一话中让罗姆（ロム）向キナ进行第一次说得，然后在SENCE6“STAGE 67 在激震的宇宙中”（激震する宇宙に）一话中先把狄安度拉（ディオンドラ）击倒后再由罗姆向キナ进行第二次说得。



东方不败与师匠高达（マスターガンダム）

在第1部中选择前往SENCE 4B“地底帝国侵略篇”的路线，然后在SENCE6“STAGE 33 压制激动地上的生物”（激动の地上を制するもの）一话中让师匠高达的HP低于50％以后将发生东方不败与多蒙对话的情节，注意在对话中多蒙将说出“あんたは间违ってる！”这样一句话，之后再让除多蒙（ドモン）以外的机师击倒东方不败，最后在第3部SENCE3“恶魔与阴谋”（恶魔と阴谋）一话中东方不败便会出现成为同伴。



古洛拜因（グローバイン）

在第2部SENCE4“杰特，击破双杀剑吧”（ジエットよ双杀剑を破れ）一话中满足取得熟练度的条件，之后在第3部SENCE3C“复仇鬼们”（复仇鬼たち）中由杰特（ジエット）向他进行说得。（千万要记得选“月球篇”路线先于“地球篇”路线进行）满足以上条件便还可以习得特殊能力“起死回生”。



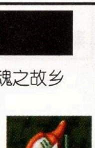
基莉嘉（キリカ）

在第3部SENCE3C“只是为了地球的和平”（ただ地球の平和のために）一话中由玛利亚（マリア）向她进行说得。此外还可以得到特殊能力“精神统一”，但基莉嘉并不能成为机师。



翼霸（ビルバイン）

在完成第1部SENCE 4A“魂之故乡篇”中“红色暴风女王”（赤い岚の女王）一话后取得。如果走SENCE 4B“地底帝国侵略篇”的路线，那么在第3部SENCE2以后才能够自动取得。



卡多（ガトー）与诺那·吉尔（ノイエ・ジール）

在第2部SENCE4“返回乐园”（乐园への归还）一话中由科（コウ）跟他战斗后，再用科特罗（クワトロ）向他进行说得，然后在第3部SENCE4“宇宙的道标”（宇宙の道标）中让科特罗（クワトロ）再次说他，接着将版图上的哈曼（ハマーン）和古利明（グレミー）消灭之后，再由科（コウ）向他进行说得。



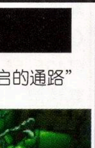
加鲁迪（ガルディ）

在第3部SENCE4“STAGE 94 天威勇士·炎”（マシンロボ·炎）一话中由罗姆（ロム）向他进行说得，然后再由莲娜（レイナ）向他进行说得。而加鲁迪在成为同伴之后是不能出战的。



拉尼克（ライネック）

在第1部SENCE4A“被开启的通路”（こじ开けられた道）一话中击倒班尼（バーン）后，拿取出现的强化部件箱。



依路波拉（イルボラ）与零影

在第3部SENCE1“做着虚无之梦的人”（空虚な梦を见る者）一话中在依路波拉最初的机体HP少于11310时让丈（ジョウ）向他进行第一次说得，然后在SENCE3B“蠢蠢欲动的野心”（大いなる胎动）一话中把莎雷姆（シャルム）击倒后再由丈向他进行第二次说得，最后在SENCE5“STAGE 95 MARS ATTACK”（マース·アタック）中由罗美娜向他进行说得后再由丈把他的零影击破。在过版之后便可以成为同伴。



九十九与大铁人（ダイテツジン）

在SENCE5“STAGE 95 MARS ATTACK”（マース·アタック）中在10个回合之内完成胜利条件，之后在“STAGE 97 以诚实的心”中成为同伴。



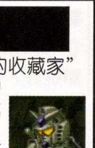
夏亚专用红色扎古（シャアザク）

在第1部SENCE5“背叛了的收藏家”（里切れのコレクター）一话中等待到10个回合后红色扎古就会出现，然后让巴尼（バーニイ）把它击毁，最后在该SENCE完结之后便可以取得。



G-3高达（G-3ガンダム）

在第1部SENCE5“背叛了的收藏家”（里切れのコレクター）一话中等待到10个回合后G-3高达就会出现，然后让克莉丝（クリス）把它击毁，最后在该SENCE完结之后便可以取得。



量产型大魔神（量产型グレート）



在第1部SENCE1中最后选择“FIRE ON”“ファイヤ・オン”这一话，然后在第5话完结时选择把铁也留在地上，并选择前往SENCE 3B“地底帝国侵略篇”的路线，最后在SENCE 3B“绝对零度的陷阱”这一话中由铁也说得量产型大魔神。

京宝梵（ケンプファー）

在第1部SENCE3“强袭”（强袭）一话中不让斯罗（シロー）的Ez-08击毁アイナ的アプサラス，然后选择第2或第3关进行SENCE3的“我是我，她是美莉露”（仆は仆，君はミレーヌ）这一话，在过关之后自动取得。



精神力高达（サイコガンダ）

在第1部SENCE6中先完成“从亚古捷斯来的使者”（アクッズの使者）这一话，然后在“古利布斯的亡灵”（グリプスの亡灵）一话中让卡缪（カミーユ）击破作为增援的重高达。



高达（ガンダム）

在第1部SENCE6“STAGE 33 压制激动地上的生物”（激动の地上を制するもの）一话中取得地图上的强化部件箱。如果第1部SENCE6完成后的熟练度低于16，那么还将追加20000元资金。



核心战斗机（コア・ブースター）

在第2部SENCE4“新的侵略者”（新たなる侵略の手）一话中取得地图上隐藏的强化部件箱就可以了。



吉姆加农型（ジム・キャノンII）

在第1部SENCE6“STAGE 33 压制激动地上的生物”（激动の地上を制するもの）一话中取得地图上的强化部件箱。



里克・迪亚斯【黑】（リック・ディアス）

在第2部SENCE2“愤怒的魔神”（怒りの魔神）一话中取得地图上的强化部件箱就可以了。



杰钢（ジエガン）

在第2部SENCE5“STAGE 59 蠢蠢欲动的幽灵们”（动き出す幽鬼たち）一话中取得地图上的强化部件箱。



兹化斯（ズワァース）

在第3部SENCE2“海啊，大地啊”（海よ，大地よ）一话中击倒缪兹（ミユージィ），取得强化部件箱即可。



X艾斯迪巴利斯改（Xエステバリス改）

在第2部SENCE6中先选择第1或第2关为“别杀歌罗丝”（コロスは杀せない）一话便可。



Z II

在第2部SENCE6中先选择第3或第4关为“别杀歌罗丝”（コロスは杀せない）一话便可。



白色卡碧尼（キャベレイ）

在第3部SENCE4“宇宙的道标”（宇宙の道标）中击倒哈曼（ハマーン）之后，取得强化部件箱即可。



迷彩旦拜因（ビルバイン夜间）

在第1部中取得旦拜因（ビルバイン）的情况下，当完成第3部SENCE2“被诅咒的贞德”（咒われしジャンヌ＝ダルク）一话后自动取得。



真・盖塔（真・ゲッターロボ）



在第3部SENCE2“盖塔射线的意义”（ゲッター线、その意味）一话中让敌人入侵到研究所的范围内，然后在“STAGE 76 因为那个理由才活到今天”（そのために今、生きている）完结之后便可以得到了。

白银骑士（ライン・ヴァイスリッター）



在第3部SENCE2“盖塔射线的意义”（ゲッター线、その意味）一话中不让敌人入侵到研究所的范围内，然后把版图上除了艾克赛莲（エクセレン）以外的敌军全部消灭以后，再让南部响介（キョウスケ）说得艾克赛莲（エクセレン），最后在SENCE 3C“白骑士之心”（白骑士の心）中再由南部响介（キョウスケ）击破艾克赛莲（エクセレン）的座机。

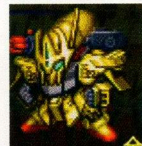
高达试作2号机（ガンダム试作2号机）



在第1部SENCE3“强袭”（强袭）一话中让斯罗（シロー）的Ez-08击毁アイナ的アプサラス后发生雪山遇难事件，然后在SENCE5“STAGE 95 MARS ATTACK”（マース・アタック）中让斯罗（シロー）击毁高达试作2号机，过关后取得。

百式改

在第1部SENCE3中先选择“强袭”（强袭）为第1或第2关，然后在该关中击倒卡多，满足这两个条件的话，那么在第60话完结之前，熟练度大于30可以得到百式改，低于29的话可以得到全装甲百式改。



ν高达与ν高达HWS（νガンダム＆νガンダムHWS）

在进入第3部SENCE3C“白骑士之心”（白骑士の心）这一关之前，如果熟练度没有达到该关数的一半的话，可以得到ν高达HWS；如果熟练度超过该关数一半的话，可以得到ν高达。



扎古III改（ザクIII改）

在第3部SENCE4“宇宙的道标”（宇宙の道标）中击倒马修玛（マシュマー），取得强化部件箱后得到。



克因麦萨（クインマンサ）

在第3部SENCE4“宇宙的道标”（宇宙の道标）中击倒格雷米（グレミー），取得强化部件箱后得到。



瓦尔・瓦洛（ヴァル・ヴァロ）

在第2部SENCE4“返回乐园”（乐园への归还）一话中击倒基利（ケリィ），取得强化部件箱即可。



喷转飞拳（スパイラルナックル）

在第2部SENCE“泪之喷转飞拳”（泪のスパイラルナックル）一话中アイジム・ザ・サード的HP在50%以下时让弹劾凰（ダンガイオー）向她进行第一次说得，然后再将她的座机击坠即可发生事件后取得。

野性攻击（アグレッシブビースト）

在第1部SENCE1终了之前把断空我（ダンクーガ）的所有能力包括武器全部都改造至1阶段以上，然后就可以在第2部SENCE4完结的时候取得。或者在不改造的情况下在第3部开始时自动取得。

石破LOVE LOVE天惊拳（石破ラブラブ天惊拳）

在第3部SENCE4“STAGE 90 你心中的永远”（君の中の永远）一话中让多蒙（ドモン）向设（レイン）进行说得后发生特殊事件，并习得石破LOVE LOVE天惊拳。

断空光牙剑

在第3部SENCE3A“神之祝福”（神の祝福）一话中让断空我（ダンクーガ）和查比诺（シャピロ）的假断空我初次战斗之后，在两者都生存的情况下，断空我（ダンクーガ）的HP低于35%的话便发生特殊事件，并习得“断空光牙剑”。

神之音波（ゴッドボイス）

在第3部SENCE3A“拉・姆之星”（ラ・ムーの星）一话中让驾驶ライディーン的光击倒激怒，然后在同SENCE“妖魔之岛”（妖魔の岛）中让光击破豪雷之后，再以光击破作为增援出现的巨烈兽パラゴーン。





真·三国无双2

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	2001年9月20日发售		200KB
DVD-ROM	—		6800日元

文：纱迦

全武将出现方法

【蜀】

赵云（赵子龙）：最初即可选择
关羽（关云长）：最初即可选择
张飞（张翼德）：最初即可选择
马超（马孟起）：用蜀国任一武将无双模式破关（或有一代记录）
魏延（魏文长）：用蜀国任一武将无双模式破关（或有一代记录）
黄忠（黄汉升）：用蜀国任意两位武将无双模式破关
刘备（刘玄德）：用蜀国任意两位武将无双模式破关
诸葛亮（诸葛孔明）：选择蜀军在无双模式的五丈原一战中击败司马懿
姜维（姜伯约）：用诸葛亮完成无双模式
庞统（庞士元）：选择蜀军在无双模式的成都制压战中从落凤坡救出庞统并过关

【魏】

夏侯惇（夏侯元让）：最初即可选择
典韦：最初即可选择
张郃（张隽乂）：最初即可选择
许褚（许仲康）：用魏国任一武将无双模式破关（或有一代记录）
甄姬（甄宓）：用魏国任一武将无双模式破关（或有一代记录）
徐晃（徐公明）：用魏国任意两位武将无双模式破关
曹操（曹孟德）：用魏国任意两位武将无双模式破关
夏侯渊（夏侯妙才）：选择蜀军在无双模式的定军山一战中击败夏侯渊
张辽（张文远）：选择吴军在无双模式的合肥一战中击败张辽
司马懿（司马仲达）：选择魏军在无双模式的五丈原一战中击败诸葛亮

【吴】

周瑜（周公瑾）：最初即可选择
孙尚香：最初即可选择
黄盖（黄公覆）：最初即可选择
陆逊（陆伯言）：用吴国任一武将无双模式破关（或有一代记录）
大乔：用吴国任一武将无双模式破关（或有一代记录）
孙坚（孙文台）：用吴国任意两位武将无双模式破关
孙策（孙伯符）：用吴国任意两位武将无双模式破关
小乔：用周瑜或大乔完成无双模式
太史慈（太史子义）：选择吴军在无双模式的吴郡攻略战中引发太史慈投诚事件
甘宁（甘兴霸）：选择魏军在无双模式的合肥一战中击倒以伏兵身分出现的甘宁即告成功
吕蒙（吕子明）：选择吴军打过无双模式的樊城一战
孙权（孙仲谋）：选择吴军在无双模式的合肥一战中引发孙权飞翔事件

【他】

吕布（吕奉先）：选择连合军在虎牢关一战中达成千人斩
董卓（董仲颖）：选择连合军在无双模式的虎牢关一战中击败吕布、貂蝉
貂蝉：选择连合军在无双模式的虎牢关一战中击倒貂蝉即可
孟获：在无双模式的南蛮夷平定战中打倒孟获七次
祝融：完成无双模式的南蛮夷平定战一关
张角：选择讨伐军在无双模式的黄巾之乱中打倒张角、张宝、张梁
袁绍（袁本初）：选择魏军在无双模式的官渡一战中打倒颜良、文丑
伏羲：完成曹操、刘备、孙坚的无双模式
女娲：完成二乔、甄姬、孙尚香的无双模式

特殊道具入手方法

特殊道具的入手方法模式不限，难度不限，单双打不限，使用角色不限。出现贵重品发现报告后应立刻调出菜单选择“情报履历”一项察看地点，然后角色前往该地点后就可以找到。贵重品都藏在木箱里。输送部队出现后也应立刻察看其具体位置。不过比较麻烦的是输送部队会移动，而且时间一到就会撤退。因此输送部队出现后最好应该先SAVE一下，这样就不怕了。打倒为首的输送队长后就可以获得贵重物品了。

赤兔镫

作用：一登场就骑着速度最快的赤兔马
关卡：虎牢关之战·连合军
方法：打倒吕布，输送部队出现

的卢镫

作用：一登场就骑着增加运气的的卢马
关卡：成都制压战·蜀军
方法：除刘璋以外敌将全灭，贵重品发现

皇帝镫

作用：可以骑任何马
关卡：夷陵之战·蜀军
方法：火计成功前打倒朱然或陆逊，除敌总大将外敌将全灭，输送部队出现

孙子兵法

作用：在战斗中获得玉玺、战神斧、战神铠后有效时间延长一倍
关卡：合肥新城包围战·魏军
方法：打倒敌总大将配下4名亲卫队长，贵重品发现

护卫心得

作用：护卫兵最大攻击数+1
关卡：合肥新城包围战·吴军
方法：一本桥决战事件后，打倒许褚，贵重品发现
说明：需由地图右侧城门进入才能发生一本桥决战事件

真乱武书

作用：未处于重伤状态时也能使用真无双乱舞
关卡：关羽千里行·关羽军
方法：打倒夏侯惇

发破传书

作用：处于重伤状态时攻击力提高一倍
关卡：五丈原之战·蜀军
方法：魏延（或赵云）和张飞（或黄忠）败走，将



星陨落事件发生，贵重品发现

顽铁甲

作用：处于重伤状态时防御力提高一倍
关卡：五丈原之战·魏军
方法：徐晃（或许褚）和甄姬（或张郃）败走，将星陨落事件发生，贵重品发现

净炎火矢

作用：可以射出火焰箭
关卡：赤壁之战·魏军
方法：火计成功前打倒周瑜，贵重品发现

角兜腕

作用：不会防御崩坏
关卡：合肥之战·吴军
方法：张辽奇袭事件后，打倒张辽
说明：张辽奇袭事件发生条件：太史慈遇伏事件→孙权飞骑事件→张辽伪撤退事件→张辽奇袭事件

刚柔法书

作用：与敌将角力时不会输
关卡：合肥之战·魏军
方法：游戏开始后经过14分钟，吴援军甘宁出现，打倒甘宁

不离手纲

作用：骑乘时不会被弓箭射下来
关卡：潼关之战·魏军
方法：1.徐晃渡河事件发生；2.打倒马超配下的庞德、马岱和连合军任何一名武将；3.韩遂造反事件发生；4.马超撤退至潼关内，输送部队出现

全Lv.4武器入手方法

以下内容参考自KOEI《真·三国无双2 Complete Guide 下册》。注意一定要在HARD难度下才能取得Lv.4武器，单打双打不限，游戏模式不限，但一定要使用想拿武器的角色。

【蜀】

赵云

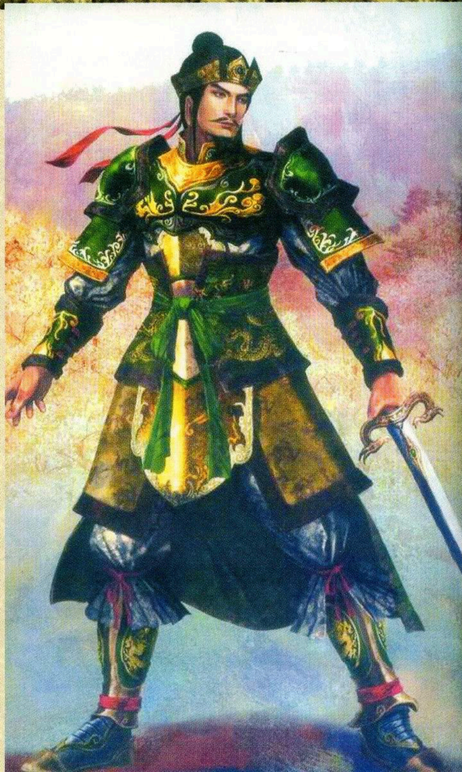
武器：豪龙胆（炎）
关卡：长坂之战·蜀军
条件：敌阵单骑驱事件后，击败张郃、张辽，输送部队出现
说明：敌阵单骑驱事件发生条件：1.曹操军后援到来事件发生；2.刘备军水军到来事件未发生；3.玩家骑马到达夏侯渊初期位置

关羽

武器：黄龙偃月刀（雷）
关卡：关羽千里行·关羽军
条件：突破第四关，输送部队出现

张飞

武器：破军蛇矛（无）
关卡：长坂之战·蜀军
条件：长坂桥仁王立事件后，击败夏侯惇、夏侯渊，输送部队出现
说明：长坂桥仁王立事件发生条件：1.曹操军后援到来事件发生；2.玩家武将和曹操军、张辽军或夏



侯惇军进入长坂桥范围

马超

武器：龙骑尖（炎）
关卡：潼关之战·连合军
条件：韩遂造反事件后，输送部队出现
说明：韩遂造反事件发生条件：徐晃渡河事件发生→连合军转进事件发生→韩遂说得事件发生→韩遂造反疑惑事件发生→韩遂造反事件发生

黄忠

武器：黄仙秘刀（无）
关卡：定军山之战·蜀军
条件：击败夏侯尚，贵重品发现
说明：不可先击败夏侯渊

魏延

武器：双极灭星（斩）
关卡：街亭之战·蜀军
条件：击败甄姬（或典韦）和张郃，进入魏本阵，贵重品发现
说明：有消失的可能

姜维

武器：恒一闪（雷）
关卡：街亭之战·蜀军
条件：赵云见参事件前，击败甄姬和曹真，输送部队出现
说明：赵云见参事件发生条件：1.玩家未控制赵云；2.游戏开始后经过一定时间（或魏军进入王平左侧山头）

庞统

武器：豪风神杖（无）
关卡：成都制压战·蜀军
条件：击败张任，贵重品发现

诸葛亮

武器：朱雀羽扇（炎）
关卡：五丈原之战·蜀军
条件：魏援军登场1事件后，击败曹休，贵重品发现
说明：魏援军登场1事件发生条件：游戏开始后经过一定时间（或击败孙礼）

刘备

武器：真黄龙剑（无）
关卡：夷陵之战·蜀军
条件：击败孙尚香，贵重品发现

【魏】

夏侯惇

武器：灭麒麟牙（炎）
关卡：关羽千里行·魏军
条件：第四关开门事件后，击败关平，贵重品发现

典韦

武器：真极牛头（雷）
关卡：宛城之战·魏军
条件：击败胡车儿，输送部队出现

张郃

武器：朱雀虹（斩）
关卡：官渡之战·魏军
条件：打倒颜良文丑之前，乌巢发现与炎上事件发生，贵重品发现
效果：乌巢发现与炎上事件发生条件：玩家进入乌巢时发现粮仓（随机），并击败淳于琼

许褚

武器：蚩尤瀑布碎（无）
关卡：潼关之战·魏军
条件：击败马岱，进入潼关，贵重品发现
说明：一定要许褚本人进入潼关

夏侯渊

武器：神狗牙（炎）
关卡：定军山之战·魏军
条件：黄忠强弓事件、黄忠突击事件后，击败黄忠，贵重品发现
说明：黄忠强弓事件发生条件：玩家和黄忠越过严颜前面的马拒；黄忠突击事件发生条件：1.黄忠进入严颜前面的马拒；2.夏侯渊健在；3.游戏开始后经过一定时间

张辽

武器：黄龙钩镰刀（无）
关卡：合肥之战·魏军
条件：击败周泰，贵重品发现

徐晃

武器：白虎牙断（无）
关卡：樊城之战·魏军
条件：击败关平，贵重品发现
说明：水位上升事件后，武器入手不能

甄姬

武器：月妖日狂（无）
关卡：街亭之战·魏军
条件：击败姜维，贵重品发现

司马懿

武器：穷奇羽扇（雷）
关卡：五丈原之战·魏军

条件：游戏开始后经过20分钟且张苞败走，输送部队出现

曹操

武器：倚天之奸剑（斩）
关卡：黄巾之乱·讨伐军
条件：敌据点全部健在情况下，击败张宝、张梁，输送部队出现

【吴】

周瑜

武器：古锭刀真打（炎）
关卡：赤壁之战·吴军
条件：击败夏侯渊（或徐晃，自由模式为张郃）和夏侯惇，贵重品发现

孙尚香

武器：日月乾坤圈（无）
关卡：石亭谋略战·吴军
条件：击败曹休后，贵重品发现

黄盖

武器：断海鞭（无）
关卡：赤壁之战·吴军
条件：击败张辽后，贵重品发现

太史慈

武器：虎扑殴狼改（雷）
关卡：吴郡攻略战·连合军
条件：击败周瑜、黄盖、大乔、小乔后，贵重品发现

甘宁

武器：霸海（雷）
关卡：合肥之战·吴军
条件：太史慈阵亡事件后，输送部队出现

陆逊

武器：闪飞燕（斩）
关卡：夷陵之战·吴军
条件：石兵八阵突破后，甘宁（或吕蒙）和孙尚香健在情况下，击败诸葛亮，贵重品发现

吕蒙

武器：白虎颚（雷）
关卡：樊城之战·吴军
条件：击败关平，贵重品发现
说明：水位上升事件后，武器入手不能

大乔

武器：乔美丽（无）
关卡：石亭谋略战·吴军
条件：击败张郃，贵重品发现

小乔

武器：乔佳丽（斩）
关卡：南蛮夷平定战·吴军
条件：击败祝融，贵重品发现
说明：有消失的可能

孙坚

武器：真天狼剑（炎）
关卡：刘表奇袭战·吴军
条件：击败吕公，贵重品发现

孙策

武器：霸王（炎）
关卡：吴郡攻略战·吴军
条件：太史慈健在情况下，击败刘繇，贵重品发现
说明：击败刘繇前不可先击败严白虎及王朗

孙权

武器：真王狼剑（无）
关卡：合肥新城包围战·吴军
条件：击败张郃，贵重品发现

【他】

张角

武器：轰火神杖（炎）
关卡：黄巾之乱·黄巾军
条件：击败刘备、关羽、张飞（或曹操、夏侯惇、夏侯渊，或孙坚、黄盖），贵重品发现

貂蝉

武器：金丽玉锤（无）
关卡：虎牢关之战·董卓军
条件：击败袁术，贵重品发现

吕布

武器：无双方天戟（雷）
关卡：虎牢关之战·董卓军
条件：击败关羽、张飞、刘备，输送部队出现
说明：不可先击败刘备

董卓

武器：真大星剑（雷）
关卡：虎牢关之战·董卓军
条件：貂蝉反逆事件后，击败貂蝉，贵重品发现
说明：貂蝉反逆事件发生条件：1.玩家未控制貂蝉；2.华雄、张济、徐荣、李傕、郭汜被击败；3.董卓、吕布、貂蝉健在

袁绍

武器：真霸道剑（无）
关卡：官渡之战·袁绍军
条件：诱饵之策事件后，输送部队出现
说明：诱饵之策事件发生条件：1.文丑健在；2.游戏开始后经过一定时间

孟获

武器：百兽王（炎）
关卡：南蛮夷平定战·南蛮军
条件：击败张飞、张苞、关兴（或马超、张翼、马岱），贵重品发现

祝融

武器：业火（炎）
关卡：南蛮夷平定战·南蛮军
条件：南蛮武将逃亡事件后，击败赵云（或张飞，或马超），贵重品发现
说明：南蛮武将逃亡事件发生条件：1.游戏开始后经过一定时间；2.董荼那、阿会喃健在

伏羲

武器：伏羲之大剑（炎）
关卡：刘表奇袭战·刘表军
条件：击败黄盖，贵重品发现

女娲

武器：女娲之细剑（斩）
关卡：宛城之战·张绣军
条件：击败典韦，贵重品发现

无双秘技

日版专用

在模式选择画面下输入以下密码，成功时会有音效。
蜀军全武将：L1、□、△、R2、L1、L2、L2、R1
魏军全武将：□、△、L1、L2、R1、R2、L1、L2
吴军全武将：△、L1、□、R1、R2、L1、L2、L2
全武将：□、R1、△、L1、△、R2、□、L2
全动画：L1、△、R1、△、L2、□、R2、□
片头编辑：R1、□、L1、□、R2、△、L2、△
全关卡：R1、R2、L2、L1、□、R2、△、L1
全音乐：□、△、△、□、L1、R1、R2、L2
在可以使用全部角色的情况下，在片头编辑模式中将光标停到“再生”上，按住L1和R1不放，再按○键，就能观看隐藏结局。按住L2和R2不放再按○键，能观看第二种隐藏结局。

美版专用

全关卡：R1、R2、L2、L1、□、L1、L2、R2、R1、△
全动画：△、L1、△、R1、△、□、L2、□、R2、□
片头编辑：R1、□、R1、△、R1、L1、□、L1、△、L1
全音乐：L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2、□、△
蜀军全武将：L1、□、△、R2、L1、L2、L2、R1、□、L1
吴军全武将：△、△、L1、□、R1、R2、L1、L2、L2、L2
魏军全武将：L2、L1、□、△、L1、L2、R1、R2、L1、L2
全武将：R2、R2、R2、L1、△、L2、L2、L2、R1、□



PS2 DVD-ROM	KOEI	ACT	1～2人
	2002年8月29日发售		135KB
	与《真·三国无双2》联动		3980日元



真三2大比拼

	真·三国无双2	猛将传	真·三2+猛将传	真·三国无双2
平台	PS2	PS2	PS2	XBOX
发售日	2001.09.20	2002.08.29	2002.08.29	2002秋
5.1声道	不对应	不对应	不对应	对应
硬盘	不对应	不对应	不对应	对应
语言选择	日语	日语	日语	日语、英语
无双模式武将数	初期9最大32	初期7最大07	初期7最大39	初期9最大32
自由模式武将数	初期9最大41	初期9最大41	初期41最大41	初期9最大41
自由模式关卡数	最大23	最大23	最大43	最大23
挑战模式种类	斩神	速连流统	斩神速连流统	斩神
对战模式武将数	初期9最大41	无	初期41最大41	初期9最大41
一人激无双乱舞	不能	可以	可以	不明
更改武将服色	不能	可以	可以	可以
护卫兵编辑	不能	可以	可以	不能
难易度	3种	5种	5种	4种
等级5武器	无	有	有	无
道具	25种	40种	40种	25种

如何与《真·三国无双2》连动？

连动的方法如下：先放入《猛将传》的碟，进入游戏后进入ORIGINAL一项。电脑会问你是否要读取《真·三国无双2》的碟，此时选择"是"。电脑提示你按START键，按START键后碟会自动弹出，此时放入《真·三国无双2》的游戏碟，然后电脑开始检测。如果检测过关的话，电脑又会提示你按START键将碟退出，最后放入《猛将传》的游戏碟就行了。

完成这个步骤后，只要你不关机，无论是玩《猛将传》的内容还是《真·三国无双2》都无需再换碟检查。不过如果你关机重来的话，就得老老实实地再来一遍。

コンボ评价系统

在《猛将传》里系统会对你的连招进行评价，依其表现给出分数。分数有3个等级，100分为PERFECT，80分～99分为GREAT，50分～79分为GOOD。

要取得高分的关键，就是要用不同的招式去攻击敌人。幸好本游戏对コンボ的要求并不严，只要连击分数显示不消失，继续攻击敌人依然会形成コンボ，而且就算是不同敌人也没关系。由此我们可以得出获得高分的三大秘诀：快（动作快）、多（敌人多）、异（要用不同的招式去攻击敌人）。推荐得分手段：□□△、□△、□□□□△、小跳□、□□□□□△、无双技。全部命中，100分唾手可得。但实际情况还有很大的变数。某些角色（如大乔）的□□□□△硬直时间非常长，根本来不及用小跳□追加，而很多角色在□□□□□△后根本就接不上无双技。用这种角色要想打出100分，就非得靠数量众多的敌人来弥补了。此外游戏中还有一条规定，那就是对兵卒级的角色最高只能打出99分。

武器属性

武将的武器属性分为火、雷、风、斩、光、无六种。

火属性：命中敌人后敌人的体力会不断减少。

雷属性：将敌人打倒后周围的敌人也会被击倒，同时我方无双槽上升。

斩属性：对小兵一击必杀，对敌将按比例扣血，是最强的属性。

风属性：距离越近HITS数越多，命中后可将对手击飞，上级者向的属性。

光属性：武器附带道具效果，攻击方式没有特别之处。

吕布的第5件武器鬼神方天戟是一件比较特殊的武器，它本身带有赤兔镫，因此应该为光属性。但由于武器又附有火属性，因此火属性盖过了光属性。大家不妨把光属性理解为一种标记，而不是一种属性。

护卫兵成长

护卫兵分两种，一种是通常护卫兵，一种是无双护卫兵。无双护卫兵其实就是一名可以选择的角色，但只能在FREE模式中使用，而且不能为其更换武器、道具。即使是练至全满的无双护卫兵，在最强模式中也有被秒杀的危险。用无双护卫兵惟一的好处是可以发动激无双乱舞，条件是杀满100人，这样下方的体力计会发光闪烁，此时如果无双护卫兵在身边，只要一发动无双乱舞，就可以看到全屏的激无双乱舞了。经实践证明，无双护卫兵实在是鸡肋一块。以下我们重点介绍通常护卫兵。

①护卫兵须知

《猛将传》的护卫兵与《真三2》不一样，护卫兵是全武将通用的，一共4队。这样虽然培养每一队所需的时间远比原来要多，但一共只需培养4队，比过去的41队要轻松多了。只要玩家得到恢复体力的道具，护卫兵也会恢复体力，这一设定比《真三2》体贴多了。

②护卫部队作成

本游戏共有4队护卫兵，玩家可以在OPTION的"护卫部队作成"里自由编辑护卫兵，可以变更的数据有：种类、队名、护卫兵名。需要注意的是，只要你更改了其中的任何一项并SAVE，护卫兵的数据都会变为初始状态。

护卫兵共有4种：男护卫兵、女护卫兵、南蛮男兵、南蛮女兵。男女护卫兵一开始即可选择，孟获的无双模式通关后出现南蛮男兵，祝融的无双模式通关后出现南蛮女兵。另外完成张角的无双模式后可以选择黄色的护卫兵，完成貂蝉的无双模式后可以选择桃色的护卫兵，完成董卓的无双模式后可以选择黑色的护卫兵，完成特别关卡可以选择白色的护卫兵。

③护卫兵的武器道具

护卫兵拥有自己的武器和道具，为了和武将的武器和道具分开，护卫兵所有的武器和道具名称前都加有"护卫"二字。在战场上打倒敌人或是击碎木箱都有可能取得护卫兵的武器和道具，但一定要带护卫兵上阵才会有护卫兵的武器和道具出现，带无双护卫兵或是不带护卫兵是不会出现的。

④护卫兵的成长

只要过关后护卫兵的数量不为0，护卫兵就能拿到护卫兵武勋，其数量为武将所获武勋的一半。武勋达到一定数量时，就会获得成长点数，用成长点数可以令护卫兵的能力得到成长。成长的方向有阶级、体力无双、攻击力、防御力4种，建议大家在战前将成长方针定为手动，这样过关后如果获得成长点数的话将由玩家来自行决定。护卫兵尚有人数和称号两项数据，这两项数据是不能用成长点数来改变的，武勋达到一定程度时会自动增加。

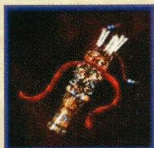
⑤护卫兵心得

如果想迅速培养出一支强大的护卫队，可以将难度调至最低，然后去打最简单的关卡。建议打オリジナル模式的虎牢关之战，只要杀够1415人即可搞定收工，反复数次，你的护卫兵就已非吴下阿蒙矣。（注：杀敌数折算成武勋的方法是先平方然后除以200，最高9999，故只需宰杀1415人即可。）

练满后的护卫兵去打简单的关卡有如饿虎扑羊，锐不可当，但护卫兵最大的作用还是在最强模式中。建议大家选择"铁壁"方针，这样我方护卫兵的防御力高得出奇，有了这8个靶子吸引火力，打最强模式就轻松多了。

新增道具大放送

弓仙壶



效果：每关开始时武将携带的弓箭数量上升，最大32。

方法：在战场上打倒敌将或击碎木箱后随机取得。

评价：几乎没用的道具，只有拿张辽的第5件武器时才用得上。

仙丹袋



效果：包子的回复效果上升，最大20。

方法：在战场上打倒敌将或击碎木箱后随机取得。

评价：聊胜于无的道具。

溜力膏



效果：CHARGE攻击（指用△发动的攻击）威力上升，最大12。

方法：在战场上打倒敌将或击碎木箱后随机取得。

评价：效果不如白虎牙明显，但好处是不会令敌人的攻击补正。

兽神鬶



效果：标明最后所骑的马的位置。

方法：1分30秒内完成速驱模式。
评价：没有任何作用的道具。

达人装束

效果：被敌人打浮空后自动受身。
方法：在流星模式中击破100人。
评价：好不好因人而异，注意与頑铁甲、发破传书、狂击术书相克。

七星宝刀

效果：容易获得较高的コンボ评价。
方法：在连击模式中取得1000分。
评价：没有太大作用，对コンボ苦手的玩家也不推荐。

护卫全书

效果：护卫兵自动恢复体力一次。
方法：在统一模式中取得350分。
评价：对早期护卫兵还是挺有用的，注意此为护卫兵道具。

狂击术书

效果：被击倒后起身时攻击力两倍，但防御力减半。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式定军山之战的董卓军，打倒黄忠即可获得。
评价：很有风险的道具，但值得一试。

皇帝手纲

效果：骑马时可以撞开任何人。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式石亭谋略战的南蛮军，左右岩陷落前击倒吴军伏兵甘宁及孙尚香，发生南蛮军进军开始事件后，贵重品出现。
评价：挑战0人斩通关必备。

暗玉玺

效果：玉玺的效果增加一倍。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式官渡之战的袁绍军，玩家率先冲入曹军本阵引发曹操失踪事件后，贵重品发现。
评价：对特定关卡的特定敌人才有效。

鼓舞太鼓

效果：我方的士气上升率提高。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式南蛮夷平定战的张角军，打倒敌援军诸葛亮后，贵重品出现。
评价：最强模式下才能体现出其可贵价值的道具。

响雷仙弓

效果：射出的弓矢附带雷属性效果。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式夷陵之战的张角军，在敌方黄忠不死的条件下开战10分钟后运输部队出现。
评价：非常有意思的道具，不过作用不大。

战神灭碎腕

效果：我方攻击力×2时敌人即使防御也会掉血。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式五丈原之战的董卓军，打败赵云、姜维、马超、张飞、关羽、魏延，贵重品发现。注意开战后7分30秒内樊稠死亡的话，关羽才会出现，否则永远拿不到战神破碎腕。

评价：敌人掉血太少，以致于丧失了实用价值。

猛将乱舞书

效果：消费无双槽令防御崩坏。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式合肥新城包围战的南蛮军，诸葛亮之陷阱事件未发生时且张郃与曹仁健在时击倒诸葛亮，贵重品发现。
评价：比较实用的道具，从此放无双再无后顾之忧。

战神兜

效果：受到任何攻击都不会昏迷。
方法：易しい难度以上选择猛将传模式赤壁之战的吕布军，打倒所有的敌将（含援军、副将），贵重品发现。
评价：有一定实用价值的道具。

无双铠

效果：受到弓箭攻击动作也不会停顿（但体力照减不误）。
方法：连击获得第一名后道具栏的右下角会不断闪动蓝色，然后不断在关卡中取得コンボ高分（每关最高3000，过关时可以看到），根据玩家累积的コンボ分数不断增加，道具栏的右下角会由蓝变黄，由黄变红，最后获得无双铠。总共约需15000～20000分。注意过关后コンボ的算法并非就是简单地相加，PERFECT能得大约100分，GREAT大约35分，GOOD大约10分。
评价：有利又有弊，但可以肯定的是不离手纲已经没用了。

吕布的隐藏服装

将猛将传模式中7人的无双模式全部完成后，最强难度下选择猛将传模式赤壁之战的董卓军（注意不能用吕布），如果听到《三国志战记》的音乐，就表明你进入了特别关卡。打过本关后，选择角色时将光标停在2P吕布上按左或者右，就能选择吕布的3P服装，同时护卫兵的服装也增加了白色。如果还想再挑战特别关卡的话，只要按住L2和R2选择董卓军就可以了，当然还是在最强难度下猛将传模式的赤壁之战这关。

孙尚香的隐藏服装

孙尚香的隐藏服装要求非常苛刻，最先是一些使用金手指的玩家发现的。他们发现，使用了全道具、全武器、全破关、全武将能力MAX的金手指后，孙尚香就会多一套《三国志战记》的服装，选择方法还是将光标停在2P孙尚香上按左或右。不过如果条件真是如此苛刻的话，那么拿到孙尚香这套衣服作这个游戏也差不多可以丢了。

经过本人的试验后，发现其实只需要两个条件就可以拿到孙尚香的隐藏服装：全武器＋全武将武勋数值达到MAX（即99999）。不过尽管条件已经简化到这个程度，难度依然不小。不过看在这套衣服的份上，相信还是会有人愿意尝试一下的。

道具界限突破

本作中的道具，其实可以突破上限，其数值最大可达原来的125%！要想令道具界限突破，就一定要玩最强难度的最强关卡，然后多打PERFECT级的コンボ，越多越好。如果运气不差的话，界限突破指日可待。如果能够将身上带有道具的敌将以PERFECT级的コンボ打死，道具一定会突破界限！



最好的地方依然是石亭这关，选择吴军的话一共有6个道具可以拿，曹休、胡质、满宠1人1个，另外3个在木箱里。玩家应该尽量多打一些100分的コンボ，这样成功率很高。不过由于要在最强难度下拿，因此也得小心我军别被敌军给灭了。为了保险起见，建议用2P大法，1P派一位没练过的角色。分数拼够之后不妨中断SAVE，这样如果拿到的道具不合心意，只管重来。

以下是全道具的最大界限突破值。

道具	数值	道具	数值
神速符	20	活丹	25
翔鞋	20	真空书	25
青龙胆	75	七星玉	25
朱雀翼	75	弓仙壶	40
藤甲铠	50	仙丹袋	25
黄忠弓	50	溜力膏	15
白虎牙	25	羌族角	50
玄武甲	50	骑甲铠	50

无双秘技

①狂击术书发挥作用时中断SAVE，再进入游戏后我方将始终保持在攻击力翻倍的状态下，但防御力减半的状态也会继续保留。

②每关开始前的LOADING画面中，连按○或×就能体会到风起云涌的感觉，这样可以打发无聊的时间。

③前作中的2P大法依然存在。每关敌人的能力是根据1P的能力来决定的，1P能力越强，则敌人越强；1P越弱，则敌人越弱。根据这一点在拿某些武将的第5件武器时，玩家不妨先将该武将数据初期化，然后作为1P，2P用一些强力角色，这样就好拿多了。

禁断の道具入手法

首先用陆逊玩无双模式，难度不限。打过第5关后SAVE一下，然后退出无双模式，将陆逊的能力初期化。接下来将难度调至最强，然后LOAD无双模式陆逊的记录，这样就可以反复挑战石亭谋略战这关了。由于陆逊的能力已被初期化，所以只要2P武将的能力不是太差的话，打过本关易如反掌。这样大家就可以用一些连击得分非常容易的角色（如魏延、夏侯渊、孙尚香），推荐连招：□□△、□△、□□□□△、小跳□、□□□□□△连按、无双技。由于我方能力和敌人相差甚远，除敌将外敌人的攻击根本打不动我们，完成连击可谓轻而易举。建议大家先从右路走，干掉甄姐姐、张人妖并顺便多捞捞连击分数。接下来干掉张普，东西寨攻克，周鲂复归，我方士气大涨，过关可谓轻而易举。然后中断SAVE，接下来打死满宠、曹休，拿到木箱中的3个道具，一次就有5个道具了。过关后看看拿到些什么道具，如果不满意的话不要SAVE，马上同时按SELECT+START复位，刚才获得的道具依然保留。然后LOAD重来，如果拿到好道具，也不用SAVE，只需复位后在OPTION中记录即可，这样中断的记录依然保留。用此法除真空书确实难拿外，其余道具达到突破界限最大值可谓轻而易举。只是牺牲了陆逊兄，不过好在他有紫气双剑，恢复功力指日可待。

全武将 第5件武器 入手法

吕布 鬼神方天戟


最强难度下选择猛将传模式赤壁之战的吕布军，击破甘宁、黄盖、吕蒙、太史慈4支前来增援的吴国残军，贵重品发现。

貂蝉 炫丽玉槌


最强难度下选择猛将传模式貂蝉千里行的貂蝉军，击倒前来阻拦的吕布即可获得。

孙坚 天狼霸王剑


最强难度下选择オリジナル模式合肥新城包围战的吴军，击败张郃、徐晃且我方任一军团进入中央池南部引发全门开事件后击败许褚，贵重品发现。

董卓 大暗黑剑


最强难度下选择猛将传模式五丈原之战的董卓军，先击破庞统阻止投石，然后力保我方魏稠不死，7分30秒后我方增援抵达，贵重品发现。

袁绍 究霸猛成剑


最强难度下选择猛将传模式虎牢关之战的连合军，刘备、曹操、孙坚健在的情况下击败貂蝉，贵重品发现。

张角 仙雷神杖


最强难度下选择猛将传模式南蛮夷平定战的张角军，协助全部民军顺利撤离，贵重品发现。

孟获 影兽王


最强难度下选择猛将传模式吴郡攻略战的南蛮军，依次打倒太史慈、甘宁、吕蒙，贵重品发现。

祝融 龙烈风


最强难度下选择猛将传模式合肥新城包围战的祝融军，击败周瑜、小乔、貂蝉，贵重品发现。

伏羲 龙斩大剑


最强难度下选择オリジナル模式宛城之战的张绣军，典韦之死事件后，击倒徐晃、许褚，贵重品发现。

女娲 龙突细剑


最强难度下选择オリジナル模式黄巾之乱的张角军，一定时间内击倒张飞、关羽、刘备，贵重品发现。

刘备 龙神剑


最强难度下选择オリジナル模式街亭之战的蜀军，在马谡孤立事件后干掉辛毗或张郃救出马谡，贵重品发现。

孔明 凤龙羽扇


最强难度下选择オリジナル模式赤壁之战的蜀军，火计成功后达成千人斩，贵重品发现。

庞统 响雷神杖


最强难度下选择オリジナル模式赤壁之战的蜀军，打败夏侯渊、夏侯惇，贵重品发现。

赵云 击龙胆


最强难度下选择オリジナル模式南蛮夷平定战的蜀军，六败孟获后引发诸葛亮进军事件，再打倒祝融，贵重品发现。

关羽 龙神偃月刀


最强难度下选择オリジナル模式樊城之战的蜀军，击败庞德后引发水位上升事件，再打倒甘宁、陆逊、吕蒙，贵重品发现。

张飞 破邪蛇矛


最强难度下选择オリジナル模式定军山之战的蜀军，逆落成功事件后打败曹洪，贵重品发现。注意逆落成功要求迅速打败夏侯渊后骑马从黄忠初期位置往下冲。

黄忠 大黄仙秘刀


最强难度下选择オリジナル模式夷陵之战的蜀军阻止火计并击败陆逊，贵重品发现。

马超 龙雷骑尖


最强难度下选择オリジナル模式成都制压战的蜀军，庞统健在时打败刘愦或刘循，贵重品发现。

魏延 双极碎星


最强难度下选择オリジナル模式夷陵之战的蜀军，封锁吴军全部据点，贵重品发现。

姜维 极一闪


最强难度下选择オリジナル模式夷陵之战的蜀军，火计成功、石门伏兵出现后打倒朱恒，贵重品发现。

曹操 青釭之奸剑


最强难度下选择オリジナル模式定军山之战的魏军，游戏开始经过一定时间后击败黄忠，贵重品发现。

司马懿 穷鬼羽扇


最强难度下选择オリジナル模式合肥新城包围战的魏军，一定时间内击败陆逊、孙尚香、甘宁，贵重品发现。

夏侯惇 疾风麒麟牙


最强难度下选择オリジナル模式街亭之战的魏军，在马谡逆落前打倒陈式，马谡包围后打倒魏延、姜维、马超，贵重品出现。

夏侯渊 封神狗牙


最强难度下选择オリジナル模式潼关之战的魏军，韩遂反逆后击倒程银，贵重品发现。

张郃 凤凰虹


最强难度下选择猛将传模式街亭之战的袁绍军，一定时间内击破夏侯渊及张辽，之后击破徐晃及典韦，贵重品发现。

甄姬 真月妖日狂


最强难度下选择オリジナル模式官渡之战的魏军，打败4位守护粮仓的武将，最后杀淳于琼放火烧乌巢粮仓（注意不能先进入粮仓），贵重品发现。

张辽 龙神钩镰刀


最强难度下选择猛将传模式官渡之战的董卓军，攻城事件后在城壁崩坏前用弓箭将橹上的弓兵全部射死，贵重品发现。

典韦 灭界牛头


最强难度下选择オリジナル模式合肥之战的魏军，太史慈中伏事件、辽来来事件后干掉陆逊（或周瑜）和甘宁，贵重品发现。

许褚 坏尘瀑布碎


最强难度下选择オリジナル模式合肥新城包围战的魏军，击败陆逊、吕蒙、孙尚香、甘宁，贵重品发现。

徐晃 白虎牙碎


最强难度下选择オリジナル模式潼关之战的魏军，诱发韩遂叛变事件后击败成宜，贵重品发现。

孙策 斗神


最强难度下选择オリジナル模式刘表奇袭战的吴军，孙坚死后击败蔡瑁，贵重品发现。

孙权 天狼斩空剑


最强难度下选择オリジナル模式合肥之战的吴军，在太史慈阵亡前干掉许褚，贵重品发现。

孙尚香 龙炎乾坤圈


最强难度下选择オリジナル模式樊城之战的吴军，关羽水淹七军前击破关平，贵重品出现。

周瑜 古锭刀风月


最强难度下选择オリジナル模式吴郡攻略战的吴军，在献策事件前首先干掉刘繇，太史慈降服后，贵重品发现。

陆逊 光闪飞燕


最强难度下选择オリジナル模式石亭谋略战的吴军，游戏开始一定时间内，曹休及周魴健在时，击破张郃或张普，引发埋伏发觉事件，贵重品发现。

甘宁 七海王


最强难度下选择オリジナル模式夷陵之战的吴军，率先进入并突破石兵八阵，击败诸葛亮后贵重品发现。

大乔 乔华美丽


最强难度下选择オリジナル模式刘表奇袭战的吴军，孙坚死后干掉蒯良，贵重品发现。

小乔 乔绫佳丽


最强难度下选择オリジナル模式吴郡攻略战的吴军，太史慈降伏事件前打倒王朗和严白虎，贵重品发现。

吕蒙 真白虎颚


最强难度下选择オリジナル模式合肥新城包围战的吴军，引出弓兵队伏兵后干掉增援的曹叡和满宠，贵重品发现。

黄盖 断亩鞭


最强难度下选择オリジナル模式黄巾之乱的讨伐军，依次打倒何仪、张宝（注意不要杀其他敌将），贵重品发现。

太史慈 真虎扑殴狼


最强难度下选择オリジナル模式合肥之战的吴军，在张辽奇袭事件后干掉张辽，贵重品发现。

文：EG论谈 ERICSSON





《SOCOM：海豹突击队》(SOCOM: US NAVY SEALs)是2002年8月27日SCE发行的一款模拟反恐部队作战的动作游戏。SEALs：是SEA AIR AND LANDLING FORCE的缩写，即指海空陆战特种部队。

PS2	SCEA	ACT	1～16人
	2002年8月27日发售		记忆容量至少162KB
DVD-ROM	对应宽带网络		49.99美元

SOCOM：海豹突击队

●游戏简介

玩家操纵的主角（代号KAHUNA）作为行动小组指挥官，小组成员有：Hutchins(代号BOOMER)、Bailey(代号SPECTRE)、Dimone(代号JESTER)。主角和BOOMER组成ABLE小队，SPECTRE和JESTER组成BRAVO小队。在执行任务中，作为指挥官的你，既要身先士卒，又要指挥队友协同作战，同时还应保证整个行动组在顺利完成任务后全身而退。

本游戏可以通过互联网连线作战，也可以在个人主机上单兵操练。在单兵作战中，设有4大行动，计12个关卡。在每个关卡的开始，会有作战指南，向你提供本次任务的地图和任务细节，同时列明相应器械装备供选择（除非偏好某一款武器，一般没必要去调整游戏给定的武器，有些武器还是过关必须的，所以还是不调整为好）；所有的任务路线都已经设定好，另备有详尽的任务地图，供你在执行任务中随时调用。在执行任务中，任务分主线任务和分支任务，每个任务都有详尽的介绍和动画演示，任务的开始以及完成，游戏都会给予字幕及音乐的提示，所有的主线任务都必须要完成，而部分分支任务可选择完成（不会影响游戏进程）。每关结束在过关动画后，会给出本关的评价，包括：

隐蔽行动程度（STEALTH）？%

射击准确度（ACCURACY）？%

团队协作程度（TEAMWORK）？%

主线任务完成度（PRIMARY OBJECTIVES COMPLETE）？/？

分支任务完成度（SECONDARY OBJECTIVES COMPLETE）？/？

总任务完成度（PERCENTAGE COMPLETED）？%

本关评价（OVERALL GRADE）A／B／C／D／E

通关后，会得到称号及增加新的难度，具体如下：

Ensign	首次通关后获得
Lieutenant Jr. Grade	在Ensign以上难度上再次通关后获得
Lieutenant	在Lieutenant Jr. Grade以上难度上再次通关后获得
Lieutenant Commander	在Lieutenant以上难度上再次通关后获得
Commander	在Lieutenant Commander以上难度上再次通关后获得
Captain	在Commander以上难度上再次通关后获得
Rear Admiral	在Captain以上难度上再次通关后获得
Admiral	在Rear Admiral以上难度上再次通关后获得

注：以Ensign难度通关后，可以使用所有敌人使用过的武器；以Lieutenant Jr. Grade难度通关后，增加了选关功能。

●操作说明：

本游戏为适应各类玩家的操纵要求，在手柄按键的设置上提供了4种模式：

① SCOUT PRESET

② SURE SHOT PRESET

③ PRECISION SHOOTER

④ LEFTY

个人感觉PRECISION SHOOTER很适合跑动中射击瞄准，推荐。鉴于本游戏的按键操作很难上手，在此就PRECISION SHOOTER模式下按键的设置作一下说明：

左／右键：控制主角左右侧身射击

上／下键：切换追身视角和主视角／使用夜视镜／进入狙击模式／使用望远镜

左摇杆：控制主角行动／按下（L3）设定射击模式（单发／连发／速射／自动）

右摇杆：控制主角武器的瞄准方向／按下（R3）装填子弹

□键：跳跃

△键：改变主角姿势：站立／半蹲／俯地或取消打开的菜单

X键：动作确定键及行动键（包括拾取／搬移／攀爬等）

○键：指令键（用该键选取对队友的行动指令），所有指令展开如列表一所示。

L1键：切换为主要武器

L2键：切换为辅助武器

R1键：开枪／用R2选择后用R1安置爆炸物／用R2选择后用R1扔手雷或眩目手雷

R2键：开启武器选择菜单

开始键：暂停进入系统菜单

选择键：开启任务地图（TACMAP）

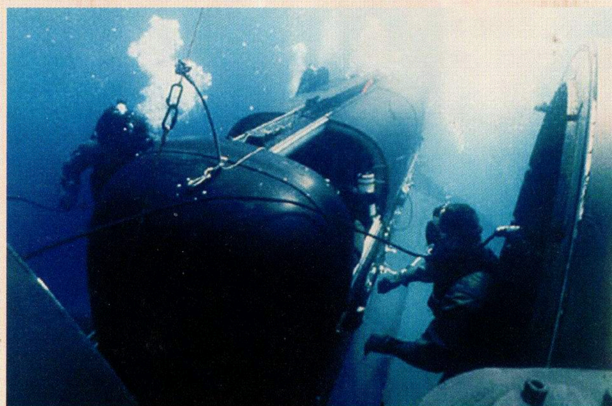
任务地图的使用说明如下：

这是一个对于完美完成任务至关重要的游戏设定。开启后，在左上角，你会看到本关的主流任务及大部分分支任务，并配有简短的动画，以期简洁明了的说明该任务的地点及目标，如果你在游戏中完成其中任何一项任务，该任务就会被标注为完成，如果该任务失败或者完成任务的条件已经丧失，则该任务颜色就会变暗并无法打开动画。另外在游戏中，有些隐藏任务会被触发，则该任务也会被列明其上。在地图中央偏右的大部分位置，是任务地图。图上有任

务区域主要建筑的标识，另外还有英文字母标注其上，这代表着行动小组及所有任务的执行地点，分别是：

A：ABLE小组的位置　　J：JULIET（J点）
B：BRAVO小组的位置　　R：ROMEO（R点）
C：CHARLIE（C点）　　W：WHISKY（W点）
D：DELTA（D点）　　X：X-RAY（X点）
E：ECHO（E点）　　Z：ZULU（Z点）
F：FOXTROT（F点）

在点与点之间，标有带箭头指向的线，这是游戏推荐的行动路线，是最为简洁并且也最方便顺利完成任务的路线。



表一：指令键的展开内容

按圆圈键后展开的一级菜单	选定目标后按圆圈键后展开的二级菜单	选定指令后按圆圈键展开第三级菜单
TEAM 指令行动小组全部人员	FIRE AT WILL/HOLD FIRE 主动对可见目标射击/只可反击	
BRAVO 指令BRAVO小队	COVER AREA 提供一定范围内的掩护火力	
	OPEN DOOR/CLOSE DOOR 开/关门	
	DEPLOY 安放/投掷爆炸物等（见后）	FRAG/CLEAR 向主角瞄准位置扔手雷/清除指定位置
	AMBUSH 清除视野内的敌人	BANG 向主角瞄准位置扔眩目手雷/清除指定位置
		SATCHEL 向主角瞄准位置放炸弹
		DEFUSE BOMB 拆除炸弹
	RUN TO 不计周围情况，跑到指定地（见后）	CROSSHAIRS（瞄准方向）
	LEAD TO 带领全组人员到指定地（见后）	CHARLIE（C点）
	ATTACK TO 清除通往指定地路径上的敌人（见后）	DELTA（D点）
	STEALTH TO 潜行至指定地（见后）	ECHO（E点）
	REGROUP 所有队员集结至主角身边	FOXTROT（F点）
	FOLLOW/HOLD POSITION 跟随/原地待命	X-RAY（X点）
	以上展开下级菜单都为后面列的同一种	WHISKY（W点）
		ZULU（Z点）

●游戏画面

主画面是玩家操纵的主角作战画面，系统没有Aim Assist（射击辅助）系统，即你可以通过你的瞄准十字线的颜色来辅助射击。

当十字线颜色为绿色时，表明你对准的是队友或不应该射击的人。

当十字线颜色为黄色时，表明你未对准人。

当十字线颜色为红色时，表明你对准了敌人。

当十字线颜色为红色而且中心位置出现红色方块时，可以射击了。（如果你要追求一枪暴头的效果，那就打开狙击模式吧）



左下角，显示武器状态：

武器名称
弹夹剩余子弹数/弹夹子弹容量
剩余弹夹数量　子弹发射状态（单发/连发/速射/自动）

右下角显示4名全部队员的状态：

KAHUNA	圆点	STAND（站立）/CROUCH（半蹲）/PRONE（伏地）
BOOMER	圆点	FOLLOW（跟随）/HOLD POSITION（原地）
SPECTRE	圆点	FOLLOW/HOLD POSITION
JESTER	圆点	FOLLOW/HOLD POSITION

当队员体力正常时，圆点为绿色，黄色代表受到轻伤，红色代表一息尚存，透明代表死亡。

画面右上角是以主角为中心的雷达显示，A/B表示两个小组的位置，星型标志是要执行任务的位置；大的圆圈表示主角身边一定的范围内。

●武器操作



1.隐蔽攻击：潜行到敌人的后面，可被提示用枪托/刀解决，按确认键即可。当离敌人足够近时，正面也可以用枪托解决。

2.各种枪械：L1/L2快速切换，R2开启选择武器菜单，X确认，R1开火。

3.手雷/眩目雷：R2选择，X确认后，按住R1，会出现抛物线（线的长短与按的力度有关），当线的前端触及你要选定的目标时，松开R1即可。

4.C4炸弹：选定目标后，选定C4，当瞄准十字线变为绿色时，按动R1即可安装，安装后，会有倒计时。

任务攻略

第一部分：阿拉斯加："冻伤"行动　(ALASKA: OPERATION FROSTBITE)

行动背景：恐怖分子在美国阿拉斯加海岸大肆偷运军火并建立恐怖分子基地，囤积弹药，并且占领钻井平台，威胁美国安全。为恢复该地区秩序，打击恐怖分子，展开代号为FROSTBITE的行动。

第一关：海上突击（DEATH AT SEA）

任务目的：摧毁正在偷运军火的货船。

作战步骤：

0101 肃清舷边守卫（Secure the Barge）

0101A 清理货场敌人（Dispatch Guards）

行动小组藏身于货物堆场中，首先会接到第一个分支任务0101A，也就是清理守在前方舷梯边的两个敌人。有两种方法：一是在暗处躲一会儿，待两个敌人对完话后，其中一个会去巡逻，趁此时机，潜行至待在原地的敌人身后，直接用枪托将敌人打倒在地，然后再迂回到另一个敌人背后，将其打倒；二是躲在暗处直接对准敌人（保证准星及两个敌人在一条直线上），在未被敌人发现之前作连续点射，敌人会应声倒地（注意：动作一定要足够迅速，否则会引

来报警以至远处的敌人来增援）。在此之后，掩藏敌人尸体是必要的，地上会有敌人的枪弹供你选择更换（此处没有必要），同时应该通知你的队友原地待命，不要采取攻击动作，以免打草惊蛇。继续潜行至舷梯的另一侧（不要上船），会被提示消灭在前方的两个敌人，依然可以采用刚才的两个方法。至此，0101任务完成。

0102 摧毁通讯系统（Sever Communications）

0102A 找到船上哨兵(Recon Sentries)

0102B 上船（Reach Freighter）

0102C 偷听敌人谈话获得情报（Eavesdrop for Intel）

在船的周围货场以及船上会有照明灯，换上无声手枪将其打灭，这样可以确保你更安全的潜行，选用夜视镜，找到船上两个哨兵，一个在船首的二层甲板，一个在船中的二层的甲板，在确认游戏提示0102A任务完成后，用狙击枪一击毙之。顺舷梯爬行而至船上，完成任务0102B，至舷梯左侧箱子处，会发现两人在说话，潜行至近处，偷听对话，得到要取的文件信息，在被提示0102C任务完成之后，点射毙之。上行到船中二层甲板，再转上右侧楼梯，有亮灯的房间，内有两个黄衣人把守，快速消灭后，找到房间右侧桌上的通讯设施，用枪或按提示按键摧毁之，0102任务完成。

0103 找到文件（Collect Intel）

继续下到船的机舱及货舱（可以从船中下去，也可以从船首下去），此时会遇到巡逻的哨兵以及守卫在各个房间的敌人，为歼敌方便，可以先从两头打起，最后歼灭中间的敌人，行进中注意潜行以及及时掩藏尸体，避免敌人报警。在居住区的一房间内会找到文件，0103任务完成。

隐藏任务：找到名为Find Iron Manifesto的文件(Find Iron Manifesto)，该文件藏于红色房间隔壁的船舱中，一堆箱子的上面。

0104 沉船（SCUTTLE FREIGHTER）

0104A 在机舱安装炸药（Plant Charges）

接到总部炸沉船舶的任务后，来到红色房间，看到左右两侧的炸药安放点，自己安放一个，另一个指令队友完成。指令如下：BRAVO或ABLE——DEPLOY——SATCHEL，全部装好后，0104A及0104任务完成，过关动画中，船在惊涛骇浪中沉没！

提示：1.想快速通关的话，如下任务是可以放弃完成的：0101A/0102A/0102C/隐藏任务。2.0102A和0102C可能会被提示任务失败，原因在于未确认哨兵前就将其击毙或在偷听时被发现。

第二关：雪原荒镇（GHOST TOWN）

任务目的：破坏恐怖分子基地并且抓获该组织首脑，取得重要文件。

作战步骤：

0201 搜取电脑（Obtain Intel）

0201A 抵达C点（Bravo to Charlie）

0201B 消灭哨兵（Neutralize Sentry）

0201C 进入行动区域（Insert Into Mission）

茫茫雪原中，你将执行新的命令，首先带领BRAVO到达C点，0201A达成。

前方左侧会出现一个巡逻的哨兵，毙之，完成0201B。

按照行动指示路线前行，爬上土坡，消灭视野内的哨兵，最终来到山顶，完成任务0201C。

在地图的右方，你会看到一个巨大的带有建筑物的挖掘设备。首先悄悄接近，触发隐藏任务：派BRAVO组抵达Z点（Bravo Cover Dredge Entry at Zulu）先清除建筑物周围的巡逻哨，再指令BRAVO组抵达预定地点，达成隐藏任务后，击毙一层的两个守卫，再潜行至二层，消灭一个守卫，第三层有两名守卫，清除后，会看到一侧的桌子上放着电脑，而另一侧的墙上有警报器（如有敌人报警，可上前关闭警报。），取得电脑，0201任务完成。



0202 犁庭扫穴（Secure Compound）

0202A 消灭木屋敌人（Secure Lodge）

0202B 消灭矿屋敌人（Secure Mining House）

0202C 抓住敌人首脑Pincushion（Secure Pincushion）

0202D 消灭小屋敌人（Secure Cabin）

携带着电脑，离开建筑，先狙击骑着雪上摩托飞驰而来的两个敌人，然后开始按照任务地图上标明的建筑，逐门逐户地清理每间建筑。在抵达敌人首脑所在的矿屋附近时，注意先击毙屋周围的敌人，然后进屋用枪指着敌人首脑，这时他会举起双手投降（千万别开枪），绕到他的背后，将其俘获，然后可以命令他跟行或原地不动。鉴于还有其他的敌人没有清理，最好命令他原地不动，再派一组人在此看守，其他人去执行任务。全部任务地图中标注建筑物都被扫清后，会被提示0202任务完成。

0203 摧毁敌人的弹药库（Destroy Weapons）

按照任务地图上标明的位置，找到敌人的弹药库（都是建筑物外堆放的箱子），安放C4，然后远离，炸弹会倒计时直至爆炸，爆破全部三处后，任务0203达成。

0204 押送俘虏至集结地（Extract Captive）

押送敌人首脑（命令他FOLLOW）至集结地（任务地图中标有X的位置），当全部人员（包括俘虏）抵达X点的附近时，直升飞机出现，本关任务完成。

提示：

1.0201任务中，在攻击藏有电脑的建筑物时，有时会触发警报，导致在电脑文件在很短的时间内被销毁，为避免上述事件发生，你可以采取如下方式：a.在接近建筑物前，先去抓住敌人的首脑，押解到最终集合地，在确保周围无敌人的情况下，去完成其它任务（首脑没有了，就无人去命令销毁文件了）b.在接近建筑物前，破坏发电机，从而切断警报的电源。

2.最好把矿屋留在最后去清除，因为首脑被俘获后，敌人会不分青红皂白的攻击他，而留到最后，则会避免这样的事件。

3.如想快速清关，0201A/0201B/0201C/隐藏任务可以不完成。

4.另一种打法也是行得通的，就是先逐地逐户地清除敌人，关闭电源，再堂而皇之地去拿电脑，击毙增援的敌人，然后抓获俘虏。

5.出现任务失败的原因：电脑文件被毁/首脑被杀/未按顺序完成分支任务等。

第三关：平台救援（OIL PLATFORM TAKEDOWN）

任务目的：夺回被占领的石油钻井平台并确保人质安全。

作战步骤：

0301 拆除炸弹（Defuse the Bombs）

0301A 秘密潜入（Clean Insertion）

0301B 干掉守卫（Neutralize Sentries）

0301C 找到狙击手（Identify Snipers）

0301D 拆除炸弹1（Defuse Bomb1）

0301E 拆除炸弹2（Defuse Bomb2）

0301F 拆除炸弹3（Defuse Bomb3）

本关的场景是海上的石油钻井平台，恐怖分子占领了这个建筑，把工人作为人质，并在平台的三处安放了炸弹。每处都有一个守卫持有步话机与其头目联络，时间是两分钟通话一次，如果不巧正好击毙了这个负责通话的守卫，则敌人头目就会在失去联络后的5分钟后引爆炸弹，因此任何的报警和对相关敌人的击毙都会让整个行动小组进入生死时速的境地。

开始的猎杀一定要由主角单独完成，队友的参与只会引发警报。首先利用箱子的掩护，潜行杀死附近的两个守卫，掩藏好，完成0301B。然后进到右侧的D建筑，会看到持有步话机的守卫在巡视，躲过他，继续前进。在这个区域，会有两个狙击手在守侯，耐心等待他们就位。一个在高处的天桥过道，另一个在B建筑附近的过道上来回巡视，找到他们。完成0301C和0301A同时触发隐藏任务：清除狙击手（Neutralize Snipers），不留任何痕迹地干掉他们，再回头除掉D建筑中巡视的守卫，带领行动小组直扑B建筑，利用配合除掉守卫。出门的左边，你会发现第一个炸弹，命令BRAVO留下拆弹（此时倒

记时已经开始），你则立即下楼梯在不远处管子的底部找到第二颗炸弹。先命令队友掩护，然后立即着手清除（清除每颗炸弹大约需要1分钟的时间），至此，0301D 0301E完成。

上述完成后下楼梯，进入左侧的门，并进入地下设施，击毙遭遇的敌人。前行至出口，会看到E建筑，找到安在附近机器底部的炸弹，命令ABLE拆除并另BRAVO归队，同时射杀围拢而来的守卫，拆除后，0301任务完成。

0302 营救人质（Rescue The Hostages）

0302A 找到工人（Locate Oils Workers）

0302B 解救人质（Restrain Workers）

来到E建筑，找到标有"Authorized Personnel Only"字样的门，打开，会发现钻井工人们藏在这里，完成任务0302A。

来到C建筑，有两名人质分别被羁押在两个房间，潜行进入（因为守卫听到声音会杀死人质，如果两名人质都被杀，则会任务失败），以最快的速度击毙守卫，并解救人质（在10秒以内解决两个房间的敌人即可），0302任务完成。

0303 扫清平台（Secure Oil Platform）

0303A 清除停机坪的守卫（Secure Helipad）

0303B 清除A建筑的守卫（Secure Building A）

0303C 清除B建筑的守卫（Secure Building B）

0303D 清除C建筑的守卫（Secure Building C）

0303E 清除D建筑的守卫（Secure Building D）

0303F 清除E建筑的守卫（Secure Building E）

先从停机坪开始，逐个建筑的消灭敌人，直至有提示自0303A至0303F的任务逐项地被完成，接应的直升机会按时赶来。

提示：

1.本关除最后的任务外，大多需要隐蔽完成，因此逐项按次序完成是必要的。

2.出现任务失败有如下原因：敌人引爆了炸弹/全部人质死亡/没确认就杀死了狙击手等。

至此，第一部分："冻伤"行动完成。

第二部分：泰国："报应"行动（THAILAND：OPERATION GOOD KARMA）

行动背景：盘踞在泰国的恐怖组织Riddah Rouge窃取了某生化文件及样本。该文件及样本一旦被扩散，将会极大地威胁到美国的安全。而Riddah Rouge正是掌握到了这一点，以窃取的文本作为生化讹诈的条件，以期美国政府能给付巨额的赎金。另外该组织还绑架了美国大使Arthur及其夫人Morgan。为夺回文件及生化样本，解救人质，行动小组抵达泰国恐怖组织盘踞地展开行动。

第四关：金三角假日（GOLDEN TRIANGLE HOLIDAY）

任务目的：潜入恐怖分子盘踞的泰国水域的沼泽岛屿，取回被恐怖分子窃取的生化文件及样本。

作战步骤：

0401 清除外围岛屿（Secure Outer Island）

0401A 从水路潜入（Insert Via River）

0401B 偷听敌人谈话（Eavesdrop for Intel）

0401C 消灭巡逻哨兵（Eliminate Sentries）

0401D 取得文件（Search Hut for Intel）

行动小组首先隐藏在一片杂草丛中，打开任务地图，按照指定的路线通过水路，经过三块指定的草地接近前方沼泽地，沿途用狙击枪击毙一哨兵，0401A任务完成。再前行，击毙两个往返巡逻的哨兵，完成任务0401C，接近一草屋，里面有一哨兵，远远的用狙击枪解决之后，抵达岛边陆地。先命令队友原地待命，然后慢慢爬到前面的小草棚底下。成功的话，会开始听到草棚里的敌人的对话，0401B任务达成。对话结束后，迅速解决草棚的敌人，拿到桌上的文件，0401D完成，0401任务达成。

0402 阻止敌人逃跑（Prevent Enemy Escape）

0402A BRAVO组 集结至J点（Bravo to Juliet）

此时接到总部任务，及时赶到渡口，炸毁敌人用于逃跑的快艇。先命令BRAVO组向J点攻击，而自己则按照任务地图的指向，一路扫清从水陆多方向冲来的敌人，一直冲到渡口边，这时BRAVO也抵达了J点，0402A完成。命令BRAVO火力掩护，自己则迅速将C4装到两艘快艇上，随着两声巨响，0402任务完成。

0403 扫清陆路敌人（Secure Main Complex）

0403A 消灭草屋1内的敌人（Clear Hut One）

0403B 消灭草屋2内的敌人（Clear Hut Two）

巡视环绕渡口的陆地，消灭任务地图上标注为1和2的草屋，连带着不远处靠近渡口的小草屋，任务0403任务达成。

0404 取回生化文件（Reclaim Bio Data）

0404A 消灭最后的草屋敌人（Breach Final Hut）

在任务地图上找到最后的草屋（Final Hut），消灭敌人后，取回生化文件，查看之后，发现文件不全，并汇报总部。完成0404任务。

0405 Z点集结（Move to Zulu）

这时，会有一批敌人赶来为死去的首领复仇，最好且战且退，带领全部队员全力抵达集结点，随着直升机的轰鸣，0405任务完成。

提示：

1.本关开始应该按照指示的行动路线潜行，用狙击枪解决敌人哨兵，在取得第一个文件后，可以大开杀戒。

2.如提示任务未完成，则因为未按指定路线行进/在偷听时被发现/BRAVO未到J点前，船已被炸毁/最后一个草屋内敌人未被完全消灭。

3.快速清关时，0401A、0401B、0402A可不完成。

第五关：泰国寺院（TEMPLE AT HOHN KAEN）

任务目的：解救大使及其夫人。

作战步骤：

0501 清除起始点敌人（Clear Insertion Area）

0501A 偷听谈话（Eavesdrop for Intel）

行动小组首先隐藏在湖边的草丛中，透过草丛，整个湖区尽收眼底。现在的任务是清除整个湖区的敌人并收集相关情报，敌人共有6人。第一个敌人藏在距离行动小组很近的右侧两块山岩附近，潜行过去解决后，回到原来隐蔽位置，会看到两个哨兵慢慢走来，其中一人走到湖边守望一会儿，另一个则原路返回，你则从其背后，各个击破。看到湖边的大木屋了吗？潜行到屋底下，然后爬上右边的通往半山坡的山路，找到竹林附近的小屋，匍匐行进至屋底，开始偷听山民的对话。之后再回到湖边，躲过站在船边守望的哨兵的视线，找到另一条通往山顶小屋的山路，一样要躲过巡逻的哨兵，再次对另一家山民进行偷听。谈话完毕后，任务0501A达成。这时可以清理刚才躲过的哨兵，最后一人在通往寺院门附近的木屋内，全部射杀后，0501任务完成。

0502 扫清侧翼（Secure Flank）

0502A 确认哨兵（Identify Sentries）

0502B 清除侧翼守卫（Ambush Flank Guards）

从寺院的正门拾级而上，抵达第二道山门，先命令行动小组待命，因为接下来是残酷的历程，至少有16名敌人分布在从此门至寺院侧翼这一段路上，或隐蔽或狙击或巡逻，打起十二分精神吧。避开第二道门的正门，穿过右侧暗廊会发现一段隐藏的地道通到门内。从地道出来，回望高处，你会发现两名狙击手躲在门墙上，另有4名敌人隐蔽在门对面的山石后面，一一找到他们并清除。前进至寺院正院，至少5名敌人在守卫，用狙击枪解决较佳。然后迂回到侧翼，会看到侧门附近依然重兵重重，先用狙击模式一一确认，完成0502A。然后以最快的速度（敌人未能报警）解决全部敌人，0502任务完成。

0503 营救大使夫人（Secure Wife）



进到寺院内部后，要寻找关押大使夫人MORGAN的亮灯的小屋。按照任务地图的指使，一路潜行，并除掉遇到的3个守卫，来到院中并找到小屋，会看到有两名敌人在守卫，快速解决后冲进去，给大使夫人松绑后，原地待命，0503任务达成。

0504 清除寺院内部（Clear Temple Area）

敌人察觉MORGAN获救后，会组织大批敌人反扑。大约有5～6名敌人出现，协同你的行动小组一一解决吧，0504任务达成。



0505　送大使夫人登机 (Helicopter Extraction)

确认内部无威胁后，将大使夫人带到直升飞机起降点（见任务地图），打开指令菜单，找到刚增添的指令：请求空中支援（Calling for Support）用此指令，召唤来直升飞机，让大使夫人安全脱险。

0506　救出大使（Secure Ambassador）

总部给出的新命令是救出大使。打开任务地图，他被囚禁的地点是外围的一个房间，标志是R点。此时你要原路返回至侧门按地图指示顺一条小路绕到寺院的外围，一路上大约有10名敌人在阻击，特别要注意躲在高墙的狙击手，最终来到囚禁的地点，清理了所有的守卫后，救出了大使Arthur，本关任务顺利完成。

提示：

1.本关增加了一项指令就是：请求空中支援（Calling for Support）。这项指令赋予你请求空中支援的权利，不仅可以运输人员，而且可以召唤空中打击，对于大面积的顽敌给予毁灭一击。

2.快速通关时，0501A和0502A可以放弃完成。

3.出现任务失败时，是因为人质被杀/偷听是惊动有关人员（0501A）/未确认哨兵就杀掉（0502A）

第六关：废墟擒敌（CITY OF THE FORGOTTEN）

任务目的：夺回被Riddah Rouge窃取的剩余生化文件。

作战步骤：

0601 清除外围区域（Recon Insertion Area）

0601A 确认巡逻哨兵（ID Patrols With NVG）

0601B 清除巡逻哨兵（Eliminate Patrols）

在淡淡的雾气中，新的任务开始了。打开任务地图，按指定行进路线到达第一个草棚，隐蔽击毙了望草棚中的两个敌人。继续向前，先用狙击镜确认视野内的巡逻哨兵，然后一一爆头，共需击毙4名，0601A/0601B完成；继续前行，抵达C点，0601任务完成。

0602 清除河岸（Secure Riverbank）

自C点前行，抵达又一草棚，干掉两名守卫后，仍采用隐蔽消灭的策略，完成清除河岸的任务（0602）。此时应多采用射击辅助功能对付战位比较靠近的敌人，对单兵则采取背后突袭，由于该区域敌人较分散，一定要在准确地认定各个敌人位置之后再出击。

0603 清除陆上外围区域（Secure Compound）

登上台阶后，就要打通废墟的外围道路，命令你的队友跟随行动并且要主动攻击，敌人不是太多，但较为分散。

0604 阻止头目逃跑（Prevent Leader Escape）

0604A 活捉头目（Restrain Leader）

0604B 潜入寺院（Infiltrate Temple）

自外围一直攻到任务地图指示的E点，会来到一个简短的隧道口边，换用强大的火力，设伏在此，可以感受到伏击敌人的快乐。穿过隧道后，就要小心行事了，因为此时的任何风吹草动都会让敌人头目逃之夭夭。此时来到的是头目所隐匿的寺院，寺院周围是残垣断壁，利用这些建筑作掩护，悄悄地从左侧楼梯爬上，隐蔽击毙右侧楼梯的守卫及周围哨兵。趴在寺院门外，此时门内情况是恐怖分子头目Thongkon和他的两个保镖正在虎视眈眈地盯着门口准备一有动静就逃窜，Thongkon和手下的区别在于他本人着红色衣服而且带有眼罩。准备一颗烟幕弹，出手之后，迅速冲进去，0604A完成。趁敌人保镖正在迷失自我之际，一击扫清，然后对准头目Thongkon的四肢开一枪，然后他会立刻缴枪投降。绕到他后面，将其捆起，0604A完成。不甘心他们的头目被俘，敌人会发起反击，同你的队友协力射杀他们，避免头目被杀，0604任务完成。

0605 找到文件（Obtain Intel）

0605A 用C4炸开门（Blow Door With C4）

在房间内找到文件，然后下右侧的楼梯，在一侧的门上装上C4，命令队员远离。门被炸开，0605A及0605任务完成。

0606 扫清地下一层敌人（Secure Sub-Level）

0606A 歼灭溃逃残敌（Contain Enemy）

门被炸开后，会有两个敌人窜入，应迅速找到阻击位置予以击毙，然后穿过门，追歼剩余敌人。一部分残敌见大势已去，会奔向地下泊位停靠的小船（本来是供头目逃跑的），以期逃离，应该赶在其前予以痛歼。0606A及0606完成。

0607 夺还生化文件（Obtain Bio-Agent）

按照任务地图找到R点，将全部生化文件及样本带回，完成0607。

提示：

1.快速通关时，0601A/0604A/0604B可以放弃完成。

2.出现任务失败原因：未确认哨兵/未能活捉头目或让其逃跑。

至此，第二部分"报应"行动完成。

第三部分：刚果："迅猛的正义"行动（CONGO：OPERATION SWIFT JUSTICE）

行动背景：恐怖组织（mercenaries）劫持了美国海军陆战队员并将其关押在深山战俘营和暗堡中，行动小组要采取救援行动，并全面摧毁恐怖分子的巢穴。

第七关：恐怖基地（MERCENARY STAGING AREA）

任务目的：潜入恐怖分子基地找到关押队友的集中营地图并摧毁基地的军火仓库。

作战步骤：

0701 摧毁通讯系统（Disable Communications）

行动小组首先隐身在水边石墙后，不远处就是敌人的两个哨兵，远一点的地方，另一名也在巡逻。在更远处的开阔地是敌人的两座营地。命令队员待命后，还是用隐蔽攻击的方式借助杂草和灌木的掩护解决视线内的哨兵（任何惊扰都会将营地中的援兵招来）。按照任务地图的指示，不惊扰任何途中的哨兵，一路摸到敌人的通讯塔边，先解决守卫的敌人，然后摧毁通讯系统，0701完成。

0702 取得集中营地图（Obtain Intel）

地图放在离通讯塔不远的小屋内。按照任务地图的指示路线接近后，先消灭门外守卫，然后命令BRAVO组向门内扔手雷，然后冲入彻底清除守敌，地图就摆在屋内的桌上，0702完成。

0703 摧毁军火仓库（Destroy Munitions）

0703A 清除该地区（Secure Area）

0703B 在1区放置炸弹（Site One Satchel）

0703C 在2区放置炸弹（Site Two Satchel）

下一任务是抵达E点去摧毁敌人的露天军火仓库。途中，会遇到在了望塔上狙击的敌人，你可以用狙击枪将其爆头，也可潜行到塔下，攀梯而上伺机给其致命一击。然后以此为狙击点，射杀视野内的敌人。到达指定地点后，解决守卫，会看到大量堆积的TNT炸药箱，指示ABLE将SATCHEL安装到箱子上，完成0703B。

现在转向2区的军火仓库，同样解决掉沿途的哨兵和仓库守卫（守卫会比1区的狡猾且火力强劲），完成0703A；接近TNT箱子，指示BRAVO组将SATCHEL安装好，完成0703C，

在全部队员撤离到安全地带后，引爆炸药，0703完成。

0704 歼灭残敌（Prevent Enemy Escape）

猛烈的爆炸惊动了营地中的残敌，他们开始一边抵抗，一边向D点附近逃窜，在小心避开敌人的重型火力攻击（掷弹枪）的同时，全力赶在他们逃离之前，将其一网打尽，0704任务完成。

提示：

1.本关场景在晴好的天气中进行，视线良好，恐怖分子火力强大，彼此间用无线电联络。行动中，充分的隐蔽是必要的。在行进中，最好不要在山路上行走，因为敌人的目光都集中在这里，攀爬迂回到敌人后方，在敌人使用无线电之前给予清除是最佳的方法。

2.出现任务失败的提示时，是因为敌人受到惊动，用无线电寻求了支援/未在炸弹爆炸前歼灭全部敌人/残敌脱逃。

第八关：突袭战俘营（POW CAMP）

任务目的：潜入坐落于深山的战俘营，实施营救行动。

作战步骤：

0801 隐秘潜入（Infiltrate Perimeter）

0801A 解决巡逻哨兵（Eliminate Mercs）

行动小组藏身于巨树之后，远处的小路上，布有敌人的两个哨兵，命令全体队员待命后，潜行杀掉他们。迅速来到路口，前方又有两人，还有一人从左侧小路巡逻而来，逐一解决吧，0801A 及 0801 任务完成。

0802 清除入口处（Secure Entry Area）

0802A 确认了望哨（Recon Sentry）

前行至路口，匍匐在右边的巨石上慢慢向前探出头来，会看到敌人的一个哨兵躲在了望塔中，在狙击镜中找到他，完成0802A，然后予以清除。在附近另有两名哨兵，解决后，0802 完成。

0803 清除 2 号区域（Secure Area Two）

打开任务地图，沿右边的小路奔向E点，沿途清除三名哨兵，完成0803。

0804 确保战俘安全（Secure POWs）

0804A 确认战俘营位置（Verify POW Location）

一路沿河边行进，解决暗哨及了望塔上的狙击手，在尽头来到左岸，爬上河岸后，潜行直至战俘营的外围。有一名哨兵在建筑外巡逻，另一名在内部守卫，先外后内解决后，再来到建筑外通向另一条下山的路边，小心清除附近的敌人，在确认该战俘营无任何危险后，进到建筑内部，找到两名战俘，用瞄准镜确认，0804A 完成。之后，解救他们，0804A 完成。

在联系总部，召唤空中支援时，被告知飞机无法抵达该区域，通过战俘的报告得知，在F点附近有敌人藏身的山洞，另一名战俘被关押在那里。至此总部追加了新的任务：

0805 扫清山洞敌人（Clear Caves）

此时你会面临非常棘手的事情：你必须一方面要照顾到战俘的安全（他们不能忍受哪怕一处枪击），另一方面，你还要去打击山洞中的敌人。权宜之计是，先命令战俘在战俘营中待命，如果不放心的话，就派一个小组留守。按任务地图指示，经R点至W点，解决前方小屋中的敌人，再通过山侧的崎岖窄路，清除各个了望塔的敌人。通过一段狭长山隙，会遇到另外一座小屋，清除其中的敌人，会看到有一段小路通往山顶的洞中。为方便起见，最好此时回去把战俘带到刚刚清除的建筑中，派一个小组留守，其他人开始进入山洞。

先解决洞口的两名敌人，在趟水扫清剩余的敌人，0805 完成。

0806 （Extract POWs）

来到较大的洞中，会找到另一名战俘，解救后，连同另外两名战俘以及你的全体队员一起抵达集合地点，登机离去。0806 完成。

提示：

1.快速清关时，0802A/0804A 可放弃完成。

2.被提示任务失败，原因在于任何战俘死亡/未确认敌人就将其击毙。

3.本关任务流程较长，而且敌人众多，火力强大，建议一定要潜行杀敌，一旦有敌人前来增援就很棘手了。

4.战俘解救后，很容易受到敌人攻击，你可以每清除一处前进途中的建筑，就把战俘带到该处，这样可以及时救援。

第九关：（MOUNTAIN ASSAULT）

任务目的：潜入密林中，找到被俘人员并摧毁敌人的巢穴：二战时期德国人留下的暗堡。

作战步骤：

0901 扫清了望塔（Clear Towers）

是该给予恐怖分子以毁灭性打击的时刻了。根据情报他们的巢穴是隐蔽在森林中的几个暗堡，暗堡的主要入口被重兵保守，强行突入只能是送死。但另据线报，在密林的深处还有一个废弃的隐蔽入口，如果从此处进击，对敌人的打击将是致命的。行动开始，打开任务地图，按路线行进，瀑布附近会发现第一个了望塔，过了瀑布后，会发现第二个，一一清除塔上及周围敌人，完成0901。

0902 指示激光制导炸弹摧毁 1 号暗堡（Airstrike Bunker1）

1号暗堡在F点附近，找到后先清除附近守敌，然后在武器选项中找到激光指示器并装备好，远远地将准星指向暗堡，然后按住R1，此时会看到屏幕上出现计时条并在缓慢的增长直至消失。之后，激光制导炸弹将准确的摧毁1号目标，0902 完成。

0903 指示激光制导炸弹摧毁 2 号暗堡（Airstrike Bunker2）

按照任务地图，继续迂回攻击到 2 号暗堡的右侧，指示制导炸弹摧毁它，0903 完成。

0904 指示激光制导炸弹摧毁 3 号暗堡（Airstrike Bunker3）

按照任务地图，找到不远处的3号暗堡，指示制导炸弹摧毁它，0904 完成。

0905 潜入暗堡（Infiltrate Bunker）

在Z点处，你会找到暗堡隐蔽的入口，借助夜视仪，隐蔽清除守卫，通过楼梯，潜入内部。完成 0905。

0906 破坏电力装置（Disable Fusebox）

0906A 破坏电池装置（Disable Battery）

为隐蔽起见，破坏暗堡的供电系统是必要的。打开任务地图，依次破坏电池装置（0906A）和 3 处电源，完成 0906。

0907 （Secure Marine）

在最后一个电源附近的房间中，关押着被俘的海军陆战队员（Major Norris），门外有一个守卫，门内有两个，趁着黑暗全部解决他们，救出陆战队员，0907 完成。

提示：

1.本关视线很差，敌人又众多，借助射击辅助及任务地图是必要的。

2.在潜入隐蔽入口之前，及时歼灭敌人是第一位的，隐蔽行动是次要的，因此保持你的准星时刻对准危险的地方。

3.指示制导炸弹时，距离目标要足够远，以防爆炸波及自身。

3.任务失败是因为陆战队员被杀害。

至此，第三部分“迅猛的正义”行动任务达成。

第四部分 土库曼斯坦：“斩蛇”行动（TURKMENISTAN: OPERATION SERPENT STRIKE）

行动背景：根据已经被捕的线人的最后线报，Al-Qadi兄弟经营的恐怖组织在中亚的高山地带建立了基地，并在该处藏匿了两件核武器，准备待机攻击美国目标行动小组要先解救线人得到基地的准确情报，然后一举歼灭该组织。

第十关 监狱突击（PRISON BREAK）

任务目的：解救被囚禁在土库曼斯坦的 GAGAGNE 沙漠监狱中的重要线人：Mr. Pickle。

作战步骤：

1001 潜入监狱（Infiltrate Prison）

1001A 炸开墙壁（Explosive Diversion）

1001B 切断电源（Disable Generator）

行动开始于桥边，由于本关敌人众多，一旦警报响起，是无法应对的，因此行动一定要十二分的隐蔽。命令队员待命，先解决不远处的敌人哨兵，不要企望从桥上通过，因为敌人狙击手和巡逻兵的视线都集中在这里。往桥的右边行进会发现一条通往桥低的小路，有一个哨兵在巡逻，解决后，来到桥的对面，清理附近的三巡逻哨兵。躲过监狱的灯光和了望哨，潜伏到右侧的岩石边（附近有一名巡逻兵），用狙击枪解决了望塔的敌人及附近的巡逻兵。贴着墙根，一直经过D点，抵达C点，观察墙壁，会发现有一处因年久失修而出现缝隙，在此处放置炸药会炸开一道缺口，完成1001A。炸弹一旦放好，距离爆炸有大约30秒的时间，趁此时刻，快速奔回D点，你可以凭借墙边的一块石头攀上墙头，待爆炸声响起，迅速翻过墙头，直奔右前方的发电机，切断电源后，迅速召集队友与你汇合，这时敌人会从四面八方向你拥来，汇聚你所有的精力，一定要赶在敌人发射之前解决他们（因为敌人手握榴弹枪，威力实在强大），当队友来到你的身边时，1001 任务完成。

1002 解救线人（Release Informant）

打开任务地图，找到关押线人的建筑，解决其中的两名守卫后，逐间搜寻（每次寻找时，所在的房间都会不同）解救后，线人会告诉你重要的地图被敌人藏在另一处军火库中，你将被增添新的任务：1003



1003 取得地图（Acquire Map）

1003A 保护线人（Secure Informant）

行动前，你先要给线人找到一个安全的藏身之处（最好

只有一个入口），找到后，指示线人躲在其中，然后命令BRAVO组守在门口射击来犯之敌，1003A完成。军火库在监狱的后面高处，二层有哨兵巡视，一层有两名敌人守在门侧。一旦进门，总部会通知你敌人的直升机即将返回监狱，解决敌人后，找到地图，1003完成。

此时被告知，飞机在一分钟之后抵达。利用这段时间迅速在军火库内找到一个既可藏身又可攻击直升机的位置（通往二层的楼梯处），换上火力威猛的武器（AKS-74即可，并设置为连发或自动），待直升机在你的头顶轰鸣时，找到它并将其击落（这是最艰苦的攻击）。飞机坠地后，出门解决迎面而来的敌人，会接到新的任务：

1004 带领线人抵达集合地（Extract Informant）

1004A （Recon Encampment）

离开监狱的路有两条：一是打开正门，这样会遇到很多哨兵，威胁到线人的安全；二是从刚才爆破的墙洞钻出，直奔F点，一路安全。抵达F点后，命令他人待命，上前观察前方的敌人基地，用瞄准镜找到至少三名哨兵，完成1004A，扫清通往集结地途中的残敌，带领全部人员抵达集结地，1004任务完成。

提示：

1.本关的难点就是射击直升机，这也是全游戏的难点，由于飞机每次出现的位置都不一样，有时能看到，有时却不能，因此在军火库内四处转转，直到看到飞机并且让它无法射击到你是必要的。

2.如果仅仅从通关角度考虑，可在突入监狱内之后，先以最快的速度全部清空所有敌人。（包括房屋内的，应密切注意持有掷弹筒的敌人，杀伤力极大，要一击毙敌才能绝后患，这种敌人大约有6～8人）之后，先炸开墙壁，再取得地图，然后带领全部人员快速奔向集结地，如果你以上的时间使用的足够短（15分钟内）。

3.出现任务失败是因为线人死亡／你的其他3名组员死亡。

4.快速清关时，任务1001A/1001B/1003A/1004A可放弃完成。

第十一关：高山奇袭（THE MOUTH OF THE BEAST）

任务目的：根据上一关得到的情报与地图，恐怖分子将两枚核武器放在与阿富汗接壤的高山中的洞穴中，找到核武器并摧毁其基地。

作战步骤：

1101 潜入洞穴（Insert Into Caves）

1101A 破坏通讯设施（Disable Radio Comm）

任务开始于同山洞隔一大片开阔地的巨石后。在找到核武器之前，隐蔽行动是必须的。先命令全体待命，解决不远处的第一个哨兵后，顺右边的土坡爬到高处，这是一个很好的狙击点。开阔地内以及对面洞口的所有敌人都尽收眼底，一一解决掉。然后再到对面山脚下的帐篷中消灭幸存者（搜寻时要注意躲避上方洞口处敌人的视线）。现在来到D点，找到帐篷中通讯设施予以摧毁，1101A完成。登上通往山洞的台阶，解决哨兵和狙击手，匍匐进入山洞，1101完成。

1102 找到核武器放置处（Locate Vault）

1102A 关闭发电机（Disable Generator）

进洞之后，第一个洞中只有两个敌人，消灭后，向内进到第二个洞中，会看到向前和向右侧有两条路。向前的路有重兵把守，其终点和向右的路是一致的。选择右侧的路，一路解决敌人并关掉遇到的第一个发电机。出洞后，击毙左侧岩石上的敌人（持有掷弹枪）。沿任务路线行进，当来到两块巨石夹成的窄路时，用狙击枪找到在对面半山腰山洞中的狙击手，前行，你会看到前面的矿洞口（R点），别急，往洞口对面看去，在半山腰处，会找到另一个狙击手，干掉后，进到洞口附近，命令BRAVO组在此射杀追来的敌人，自己摸入洞中；此时会接到新任务：关闭洞内发电机（Disable Generator）。洞内有四个敌人，一一干掉，找到发电机开关并关闭，完成1102A。

继续向前搜索，清除躲在箱子后面的敌人，会看到一个通往深处的狭窄坑道，里面就是存放核武器的山洞，1102完成。

1103 关掉核武器（Disarm Nukes）

开始突击行动吧！核武器藏在内部的两个小洞中，如果你的动作够快，在敌人启动核武器之前消灭了此处所有的敌人，则1103任务不会出现，而直接执行1104任务；如果在你突击时敌人启动了核武器（共有两枚，敌人会随机启动其中的一个，你有60秒的时间），在消灭所有敌人后（或者命令你的队友掩护你）赶在核武器爆炸之前找到它（闪动红光的是）并将其关掉，1103完成。

1104 确保核武安全（Secure Nukes）

在两枚核弹都安全的情况下，及时肃清此洞中的残敌，完成1104；会接到总部的新指令：立即引爆其中一颗核弹。

1105 （Arm/Reset Nuke）

来到一颗核弹前，设置其开始倒计时爆炸，然后立刻带领全队撤离。

1106 突围至集结地（Move to Extraction）

突围的路线就是一路潜入的路线，不过又布满重兵，而倒计时设定为7分钟。经过一段极其漫长和残酷的撤离路线，你重新来到山脚下的开阔地，抵达集结点，1106完成。

提示：

1.在1101任务中，一旦你的行动惊扰了敌人，一定要以最快的速度奔向通讯设施赶在敌人使用之前摧毁它。

2.为撤退方便，在1102进入山洞的岔路处，你也可以选择先向前方的洞中攻击，然后再向右侧攻击，这样你可以最大限度地减少撤退途中的敌人。

3.在经过右侧的路来到矿坑口处时，应注意会有2～4名敌人尾随而来。

4.任务失败的原因是未能在时限内关掉核弹／跟随的3名队员全部阵亡。

第十二关：绝地猎杀（DEATHBLOW）

任务目的：废墟中猎杀Al-Qadi兄弟：Mullah Al-Qadi（代号Fatcat）和Imad Al-Qadi（代号Kitten）。任务应在20分钟内完成，否则敌人就会跑掉。

1201 击毙Kitten（Eliminate Kitten）

本关任务看似简单，但出现的敌人数量是史无前例的，而且火力强大，拥有至少3件榴弹枪，而且任务时限为20分钟。面对蜂拥而来的敌人，你的首要任务不是去猎杀敌人，而是如何在这种地狱环境中生存下去。第一个目标相对好完成，他就在对面的建筑物的二层，你可以一路杀过去，也可以借助不远处的地下排水系统过去。上到二层，KITTEN的服装与别人是不同的，很好辨认，击毙后完成1201。

1202 击毙Fat Cat（Eliminate Fat Cat）

此时，救援的敌人会从四面八方赶来，一一歼灭后，来到街尾的楼前，上到3楼，找到FAT CAT，击毙后完成1202。

提示：

1.不要抱速战速决的观点，因为敌人实在太多太狡猾，20分钟足够杀死全部敌人。应该首先在外围各个歼灭视线所及的敌人，之后清除第一个头目和建筑物内的敌人；然后再找到一个好的狙击地点，射杀赶来增援的敌人。来到第2个头目的藏身地后，应该先绕建筑物环绕几圈，待击毙1层全部和2层的大部分敌人后，再上到3楼。

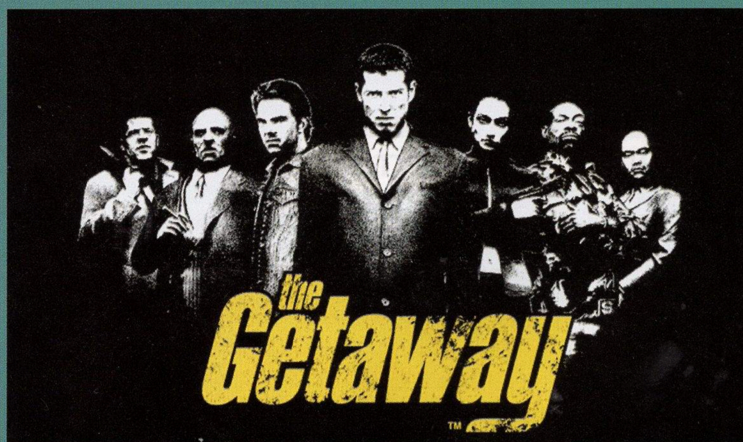
2.任务失败是因为行动超过了时限。

第四部分："斩蛇"行动完成。

后记：上述四部分攻略基本上详尽地叙述了每一个主流和分支任务，依次顺利完成的话，相信每关的评价都会是A的。如果追求流畅的进攻，大部分的分支任务都是可以放弃完成的，完全视个人喜好和心情而定。

全文完







PS2	SCEE/TEAM SOHO	ACT	1人
	预定2002年12月14日发售		56KB
DVD-ROM	–		49.99美元

大逃亡

主要人物介绍

要了解故事梗概，首先要了解游戏中出现的个个主要人物，下面且听我逐一道来。

Mark Hammond——本作的第一主角，是一个隐退江湖的银行抢劫高手、伦敦城的著名歹徒，现在靠经营夜总会为生。

Frank Carter——一个体格魁梧的资深警官，机动小组成员（Flying squad），也是第二主角，正在动用一切办法去抓获Jolson这个臭名昭著的犯罪头目。

Charlie Jolson——近30年来的伦敦东部黑帮教父。事实上是Jolson设计绑架了Hammond的儿子以要挟他重出江湖为自己卖命——当然是去干些个肮脏不堪的勾当。

Yasmin——Charlie手下的一个女杀手，但却轻视男人，特别是Charlie。正是她亲自行动绑架了Mark的儿子，引发了余下的一连惊心动魄的故事。

Nick Collins——他控制了当地的所有酒吧，夜总会，妓院，和毒品，mark正是这个团伙的前任成员之一，几十现在，Mark最好的朋友Liam仍然是该团伙的骨干。

Jamahl——牙买加移民的第二代后裔，也是整个伦敦最有势力的牙买加人，它的团伙盘踞在伦敦北部并且控制了本地的大麻和可卡因生产。

Fu Shan Chu——一个新到伦敦的香港移民，同时也是唐人街黑帮头目Bobby Lee的翻译和助手，干着蛇头和走私海洛因的勾当。



Harry&Jake——harry是老恶棍Charlie的左膀右臂，辅佐并处理着团伙中大量的事务；Jake是Charlie的外甥，但却是个粗鲁，有勇无谋的家伙，用McCormack的话来说："一条十足的疯狗"。

McCormack——Carter的上司，却是Charlie团伙在警察局中的卧底，一个十足的dirty cop，说到底，他没有半点对正义的忠心，一切都被钱财驱使。

枪械

文：孟波波

在攻略开始前，有必要讲解一下游戏中的枪械性能以及枪战要领。游戏中主角可以使用4种武器，分别是：手枪、AK、霰弹枪和机动小组专用轻型冲锋枪MP5。

手枪的精度最高，射速排在冲锋枪和AK之后，威力最小，适合远距离点射，但个人认为手枪相当好用，尤其双手持枪可以左右开弓。

AK的精度应该排在手枪和冲锋枪之后，射速和冲锋枪并列最快，威力仅次于霰弹枪，对付大批重叠的敌人尤其适合，但是只能单枪。

霰弹枪精度最低，射速最慢，威力最大，如果遇到大批敌人千万不要用，不然光上子弹的时间就够你中两枪了，不过霰弹枪很适合近距离和BOSS级敌人单挑。

MP5的射速和AK一样快，精度和手枪几乎一致，威力稍次于AK，而且可以双手持枪，本来可以算是最理想的武器，但是只有在有限的几关里可以使用到这种武器。

说实话，大逃亡里可供使用的武器确实少了一点，比起《GTA》里面的火焰喷射器，火箭筒什么的强力武器是差多了，但也真实多了。

说到枪战，关键是要可以熟练运用R1键，这个自动瞄准相当有用，他会自动瞄准对主角有威胁的人物，特别是当敌人在远处或者背后的时候，一次自动瞄准可以立即转身，紧接着解决敌人！由于在游戏之中，主角只要靠在可以依靠的地方（比如墙壁，汽车等等），体力是可以慢慢恢复的，而且几乎所有枪战场面都没有时间限制，所以可以利用的战术就是边打边歇，只要留有一口气，就可以找个地方恢复到满血，然后继续作战，所以记住遇到大批敌人的时候切不可硬拚，感觉快不行了，赶快逃走恢复，敌人即使追过来，也最多只有一两个人，可轻松解决，这样一来实在是事半功倍，不然当你快要过关的时候被打死可真是欲哭无泪呀！还有在开阔地带（车辆可以行驶的地方）和大批敌人作战，完全可以不用枪械，办法就是用汽车撞，掌握的好的话一瞬间可以解决五六个敌人，看着敌人一个个从你的车顶上滚过，真的是很过瘾呢！



Mark Hammond篇

1.THE FRIGHTENER

一个普通早晨，我们的主人公Mark Hammond的亡命天涯开始，Charlie指使手下来到Mark的住处，绑架了他正准备去上学的儿子，还杀害了Mark的妻子Susan。

匪徒的红色小车开走后，Mark抱着妻子的尸体大叫着跳上了自己的汽车，进行疯狂的追击。第一关的追击相对简单，没有警察和匪徒的打扰，只需要看着方向灯的指示，左转向灯亮就往左拐，右灯亮就往右；如果到达目的地，灯会变亮，示意你该停车了。经过一番追逐之后，Mark在一个货舱的门前发现了那辆红色轿车，但显然，车上的人已经进入货舱了，于是Mark毫不犹豫的拔枪追击。货舱共有三个部分：门口的空地、舱内和楼上（其实还有地牢，不过这一关不出现），门口有一个站在扶梯上的敌人，你可以把扶梯下面的油桶打爆，烧死他。门口一共有4个人，货舱内约有8人，其中不少都有AK和霰弹枪，可以向易燃品比如油桶和灭火器射击，能炸死一片。在楼梯口有一个敌人会下来，到二楼后约有5个敌人，旁边也有不少爆炸物，可好好利用，全灭后杀进Charlie的办公室，过关。(SAVE)

2.BURNING BRIDGES

进入Charlie的办公室，Mark正质问Charlie自己孩子的下落，却冷不防被躲在门后的Harry一下打晕，等到醒来时，已经被铐在椅子上了。Charlie要Mark为他卖命，Mark不愿意，说他已经远离了这些黑帮是非，于是Charlie用他的儿子的性命来威胁他，并把他打晕，等Mark醒来的时候，已经在一辆吉普车上了，Charlie给他任务，要他到Colins的一个俱乐部去杀人，为了儿子，尽管一百个不愿意，Mark还是答应了。

驾车来到那家名叫Republic的俱乐部，在门口有一个光头看门，建筑物里共有三层，第一层有两个，二楼楼梯共有两人，餐厅中还有不少平民，会影响你瞄准的，要格外小心。二楼餐厅有两人，吧台里面的酒保持有霰弹枪，三楼楼梯会有一个人下来，全部干掉后到三楼门口，里面有五六个人不少都用霰弹枪，先不要进门，在门口按住R1便可锁定一个正坐在沙发上的敌人，干掉！进入里间后，你可以不和敌人硬拚，只要向灯火射击，窗帘便会着火引发火警，并产生很浓的烟雾把里间的敌人都熏死，但如果你不能及时逃出的话也活不了，所以脚步要快，马上下楼，下楼的时候小心，会有一两个敌人埋伏，干掉后看到许多警察已经将出口封锁，如果还有平民，可以按X抓住做人质，正面面对你的警察都会举手投降，可以从容逃走；没有人质也无所谓，可以硬闯，找到一辆车子开出去一段距离以后便过关了。(SAVE)

3.ART APPRECIATION

Mark又受到了Charlie Jolson的威胁，要求他到一个私人艺术馆里去偷一件中国文物，儿子在他手上，没有办法，只有照办。

从这一关开始，会有匪徒和警察同时追击你，会给你到达目的地添不少的麻烦，在路上你很有可能把车子撞坏，如果把后车灯撞灭了，那么快点，立刻换一辆车，因为除非你是伦敦的出租车司机，否则的话你就迷路了，如果车子受到重创，已经冒黑烟了，那快点下车，因为马上就要着火了，如果中了枪子儿或者路障、轮胎瘪了，也快换吧！跑不快了！

那个叫做Reptillian Gallery的艺术馆就在海德公园的边上，其实就是Bobby Lee的，他手下的香港黑帮14K负责全权保护！进去以后在一楼千万不要拔枪，一楼有五到六个敌人，用拧脖子的方法把他们干掉（接近按X，抓住后按方块），注意拧的时候不能让敌人看见，平民看到好像没关系（-_-！）；到了二楼的门口，会有两个敌人在聊天，但只要等一会，会有一个人走进里面的文物讲座，这个时候可以把剩下的一个人脖子扭断，然后走到讲座的地方，立刻被黑帮人员发现了；看来铁定要开枪了，里面有五六个14K社员，火力很猛，应该找障碍避一下，解决以后到下一楼的楼梯，先不要下去，用R2手动瞄准，会有两个人走上来，爆头！到一楼后会有一两个人冲上来，下到地下室会有不少敌人，在楼梯口没想对面正在漏出燃油的机器，可以一下全炸死他们，把地下室清理干净后，来到爆炸的地方有个打开的木箱，走到那里，原来古董是一件缩小的秦始皇兵马俑，带着古董从地下室离开，路上会被Bobby Lee的手下追击，经过一番逃亡来到了Charlie的一间酒吧，便过关了。(SAVE)

4.AIDING AND ABETTING

Mark不想再受到Charlie的威胁，所以打算用兵马俑来做交易，并拿出枪威胁，不想到却被身后的酒保一酒瓶子打倒在地，当然，我们的主角又一次受到了威胁，Chalie要挟他与Harry一块去就出他的外甥Jake。

本关Harry会和你一起行动，注意不要打死他，只要他一死或者离他稍微远了一点，任务都会失败，这个要注意。按照方向灯的指示一直行动，到了目的地，方向灯变宽，可你千万不要听方向灯的，保持前进，前面有两辆警车护送着一辆囚车，忽然一辆吉普车冲了出来撞坏了其中一辆警车，你立刻上前去，紧跟着那辆囚车，并且要把它撞翻，至于怎么撞翻，大家美国的警匪片追车场面没少看过把，从侧面撞，从后面撞，等它的的引擎盖冒出黑烟后，再给它几下，便会出现情节。

Mark一行把囚车撞翻以后，Harry拿着枪把所有护送的狱警全部杀死，救出Jake以后，又把囚车炸毁，这时Fank Carter驾车前来，却被疯狂的Jake用AK打爆了轮胎，翻了车，不过两位主人公终于碰过面了。

之后，躲过匪徒和警察的追击，把车开回Charlie的仓库，便过关了。(SAVE)

5.TAXI FOR MR CHAI?

Jake蹑手蹑脚的走进仓库，给他的同伙开了一个玩笑。之后，他让手下看住Mark不让他乱动，自己到了二楼，二楼一个叫做Sparky的家伙在拷打一名叫Jonny Chai的中国人，Jake一进门竟然也发疯起来，把吊着的Jonny Chai当成了拳击沙袋，而这边，Mark已经打算进入Charlie的办公室去探个究竟。

这一关第一次出现了潜入要素！潜入的要领就是绝对不能出现在敌人的视线范围，也绝对不能开枪，尽量少杀人，对于站在关键位置必须干掉的敌人，只能用拧脖子的方法（Carter篇是逮捕）。

这一关其实只用杀掉3到4个人，全部都是在关键位置上的，分别是一开始的光头胖子，进入里舱后站在正前方的一个，往里走走到上楼门口处的一个，然后不要急着上楼梯，楼梯上会下来一个人，不用理他，只要躲在楼梯最里端，他便发现不了你。上楼以后千万不要进门口，按X贴在墙上注意门里的情况，会有两拨人，第一次Jake等四五个人从拷打的地方出来往里走，第二次那些人其中的一个光头又折回来察看了一下，等到他走后，你便可以出击，延走廊会看到那个光头正站在你到办公室的必经之路上，不要犹豫，断头！干掉这个敌人后，你便可以径直走到Charlie的办公室里面去了（大家不要乱转，免得节外生枝）。



在Charlie的办公室里他察看了一些文件，并且打电话给自己的好朋友Liam，他发现Charlie一伙是不会把儿子还给他的，所以他决定要靠自己把儿子救出来！不一会Jake等人也进来了，不过他们并没有发觉Mark要干什么，相反却交给了Mark一个新任务：显然他已经把那个叫做Jonny Chai的家伙给打死了，他们要Mark把尸体带到唐人街去，然后在把唐人街的黑帮引到Jamahl的老巢，让两个帮派火并。

按照方向灯的指示，把车子开到唐人街一个叫做小凤城的餐馆便过关了。(SAVE)

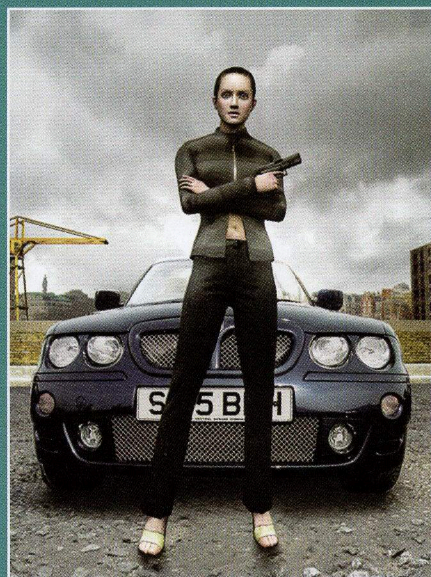
6.OUT OF THE FRYING PAN

Mark将绷带扯断，把尸体推下了车，立刻，从餐馆里冲出了不少的14K成员，并准备追杀Mark。

现在，该把他们引到Jamahl那里去了！将车开到Jamahl的制毒工厂，在门口有一个人站岗，把他干掉，一进入门内，便会有大量的14K帮派成员带着枪冲进来，同时工厂前面的空地上，二楼和三楼的窗口还有相当多的黑人，双方立刻发生了猛烈的交火。有人说这一关很难打，敌人火力太猛，人数太多，我觉得那是因为他比较喜欢扮成Rambo，想一个人把两方用重武器火并的人杀个精光，我认为其实应该识相一点的别去硬拚，一进门赶快找一个掩体躲起来，让他们火并，等枪声消失的差不多了，你就出去渔翁得利吧！先把广场上的人消灭干净，然后把二楼三楼窗口还存活的敌人干掉，最后还有应该一个人躲在一楼的暗室里面，进去的时候小心被暗算，把他干掉，然后走出大门口便过关了，可见只要找对路子还是比较简单的。

7.FILTHY BUSINESS

走出工厂大门后，Mark接到了Harry的电话，这次Charlie要求Mark装扮成一个电器维修工到Snow Hill警察局去把Flying Squad的头头MaCormack和被捕的女杀手Yasmin全都干掉，并承诺完事以后将孩子还给Mark，没有别的选择，他准备尝试一下。



首先驱车来到Harry指定的工作车停车地，上车，引发剧情（只要上车，即使有很多警察围在旁边也没关系）。

Mark在车里换上了修理工的工作装，然后把枪藏在了车上，之后接到了Harry的电话，让他先到指定地点把一辆和自己一模一样的修理车摆平，然后代替这辆车到警察局去。

这次飞车追逐并不是很难，因为那辆车跑的不是很快，不过由于Mark已经将手枪藏在了车上，所以别指望去抢一辆跑得更快的车追击，来到指定地点后，紧跟那辆修理车，用警匪片手段把他撞的冒烟着火，便可接着向着警察局驶过去。来到警察局后，在一楼门口已经有个警察在等你了，乖乖的跟着他走进一件电力房，他便会离开，而你也可以行动了，首先要找到枪，你惟一可以捡到的一把手枪是在二楼的证据室，不过到证据室的途中要注意，千万不要到别的房间里去，不然警察会逮捕你的，你没有枪，只能束手就擒！在二楼找到枪，出证据室后，在拐角会见MaCormack和别人在谈话，等他谈话结束后，不动声色的跟着他，直到审讯室，他便发现你了，干掉他，（当然也可以用其他手段，硬拚也可以，反正要把他杀了，不过这种办法最省事）进到审讯室里面。

在审讯室里面，Mark见到了Yasmin，本来Mark为了杀妻之仇，准备杀掉Yasmin，但Yasmin却说可以帮助Mark找到他的儿子，无助的Mark看来只能相信这个杀妻仇人了。

现在带着Yasmin杀出警察局重围，Yasmin不能死，而且你不能离他太远，否则任务会失败，不过这个女杀手也确实够强的，他能替你解决不少人，从警察局的正门杀出去，找一辆车，然后开到一个白色的大货舱，过关。(SAVE)

8.A TOUCH OF CLASS

Mark又接到了Charlie的电话，问他做得怎么样了，Mark骗他说两个人都死了，要求Charlie把儿子还给他，但Charlie变本加厉，他要Mark到他从前老板Nick Colins的的脱衣舞酒吧里去把一个名叫Layla的女孩带出来，才肯把儿子还给他。

和Yasmin驾车来到这家叫做a touch of class的酒吧，本关不算难，里面不过10个人左右，而且可以一个一个解决，使用打打歇歇的战术可以轻松击毙，（把吧台的烈酒打破后还会着火）巴台的旁边是经理室，里面有一个手持AK的敌人，（有趣的是，经理室旁边有一块大玻璃正对着舞女洗澡的地方）从旁边的舞女休息室里面还会出来几个敌人，干掉后来到休息室里端，便过关了。(SAVE)

9.THE COWGIRL AND THE CASH

Yasmin发现了Layla，遗憾的是她被流弹击中身亡了，Mark的情绪相当低落，不知该怎么办，但Yasmin却想出一个办法：把自己打扮成那个Layla潜到Charlie的住所去。Mark和Charlie通了电话，但是Charlie仍然不肯把儿子还给Mark，他告诉他说再给他最后一个任务：到Jamhal的据点去抢一袋钱。尽管一百个不愿意，但是Mark还是答应了。

找一辆车把Yasmin送到Charlie的"白色大房子"（不是独立的别墅，是联体的，不过里面真是够大的，者在以后的关卡会看到），送完人以后，立刻驱车到Jamahl的据点，是一座又脏又破的大屋，从房子左侧的过道走到后门，门口有两人，可以不动声色，也可以轰轰烈烈，无所谓！这座楼共有三层，两条楼梯，第一层左边有两人，右边也有两个，第二层左边有五六个，右边有三个，注意有些女人也会持枪，千万别被暗算，一个不要剩下（好像剩下一点也能过关）第三层一共加起来七八个人，而且多用霰弹和AK。在一个缺口里可以找到一个房间，里面的一张桌子上放着一个包和毒品，把外面的人解决掉以后走进去，过关了。

10.A CAT IN A BAG

Mark打开包一看，里面全是现金，但是Mark觉得不能把钱交给Charlie，于是他打电话给Liam，告诉他他把钱藏在了破房子车库前的一辆GTR-33后备箱里，钥匙则藏在了车下面的轮胎上，并拜托Liam万一有什么不测，照顾Alex，自己则前去仓库交差。

中途躲过匪徒和警察的追击，把车开到了Charlie的白色大仓库。Mark在垃圾桶上看到一个包和一只猫，为了给自己留一手，Mark把猫藏了进去，Jake、Harry和Sparky已经在那里等着Mark，而且很显然，他们并不打算把儿子还给Mark，而且还有干掉Mark的意思，好在前面的那只猫派上了用处，称他们被莫名其妙跳出来的猫弄的愣神时，Mark逃进了仓库内。

这个货舱里面的东西可比前面的高级多了，都是些SONY的显示器、电视机，好像还有洗衣机？进去后躲在箱子背后，那三个人交谈后会分头寻找，而Sparky会向你的方向走过来，别犹豫，等他接近的时候干掉他；在工厂内有许多爆炸物，如果利用好的话，可以事半功倍，在旁边的传送带上有两个人，打爆烟火炸死他们，然后往前走，当中有一块地方被很多箱子围起来的，里面有四五个手持重武器的敌人，但同时有好几箱炸药，只要射爆其中一箱，他们会全被炸死，建议还是不要硬拚的好！继续向前，看到Jake站在楼梯口向你射击，不用攻击他，你是打不死他的，不过只要你接近他，他就会逃走的，前面还有一处用箱子围起来的地方！走到一个只有半个身位高的箱子旁边，按X贴住旁边的高箱子，然后只把手伸出来射击，这样正好可以把后面的炸药箱打爆，哈哈，惨叫声不绝于耳！向前走，把窜出来的敌人干掉后，走上楼梯，走入里间，里面会有一个下楼的楼梯，Jake还会在楼梯上朝你开几枪，接近后，他又逃走了，下楼，楼下基本上没有什么敌人了，走入一间办公室后，过关了(SAVE)

11.THE PRODIGAL SON

不料Mark又遭了埋伏，顿时一片天昏地暗！等到醒来的时候已经被关到了仓库的地牢里，而Yasmin也被关了进来，看来两个人没少挨拳脚；Charlie终于向Mark道出了他威胁Mark的缘由：原来他做了伦敦北部超过20年的教父，而现在他的生意和地位正受到唐人街、牙买加人和Nick Colins的威胁，所以他想借Mark的手除掉这些帮派，重新巩固自己的地位。他给Bobby Lee、Jamahl和Colins打去了电话，告诉他们这一切都是Mark Hammond个人所为，并约他们到一艘叫做Solvita的船上，还准备了炸弹要送这些人上天；



Charlie走后，Yasmin告诉Mark他差一点救出了Alex，但最终被Charlie大宅中的高科技报警装置发现，这时，Carter出现在了地牢门口，他要求和Mark联手，虽然Yasmin并不相信Carter，但在Mark的劝说下，最终还是答应了，Carter替他们打开了牢门，并给了他们一把手枪，他让他们先去救出Alex。

上面的敌人不少，约有十一二个，而且大多都有重武器，还是使用边打边歇的战术，并在Yasmin的帮助下，一点一点冲出正门，那里有一辆车，上去后按照方向灯，躲过警察和匪徒的狙击，来到Charlie的住宅前，这一回要从地下室进入。

Charlie家里没有重重机关，只要你一碰到那些横横竖竖的红外线，就会引发毒气，Mark跑的快的话还有一点可能躲过去，但Yasmin很有可能就送命了，所以保险起见还是不要碰到为好，屋内的红外线共分为三种，一种是半高的单条射线，这种只要近距离一个前滚翻便能躲过，一种是几条竖射线，但是在靠近墙边会有一定的空隙，这种使用贴墙然后移动也可以躲过，还有一种是既不能滚过去，也不能贴过去的射线，拿这肯定就是要你从别的房间绕道经受一系列前两种射线考验碰到开关才能消除的。

从地下室往前走，厨房里有一个拿菜刀的，进入地下室里间后大概有三四个敌人，上一楼的楼梯还会下来一两个，天井还有两个敌人，向前走进大屋，突然射线将Yasmin阻挡了，这时只要向前走过一道半高的射线就可以消除；和Yasmin进入房子的主体，一楼有一个敌人，从楼梯上还会下来一个，干掉后上到二楼，那第三种射线便出现了，从旁边的房间绕过去，来到射线另一端的楼梯口，射线便消除了，但同时楼上楼下都会出现几个人，干掉他们，三楼到四楼的楼梯口同样也出现了第三种射线，只不过这次消除的过程更麻烦，在躲过一系列前两种射线后，会遇到一道有一排横射线和一条竖射线组成的机关，这时其实只要把方向对准门口，然后一个前滚翻便躲过去了(注意这里也会有敌人)，同样来到了楼梯口的另一端消除了射线，这时楼上还有两个会向你开枪，干掉他们来到四楼，这里已经没有敌人了，当你来到窗边的时候，便过关了。(SAVE)

12.ABOARD THE SOL VITA

可惜Mark还是来迟了一步，Charlie的人刚好把Alex带上了车，等下楼的时候，车已经开走了，Mark无奈给Carter打去了电话，看来Carter正在那个白色大货舱里，Carter告诉Mark，Jake一伙正在把许多武器还有一个定时雷管搬运到一艘停在泰晤士河边的一艘叫做Sol vita的货船上，而且他原来他也遇到了麻烦，已经被革职了，暂时不是Flying Squad的成员，他急需逮捕Charlie将真相公之于众，于是他和Mark商量准备分头行动：他去Jake那里破坏雷管，Mark去Harry那儿找儿子。

出去后找一辆车，按老规矩把车开到目的地：这一段路相对较长，而且路途中的警察特别多，路障也不少，还有时间限制！有的人说目的地找不到，本关的目的地的确是比较隐蔽，应该是在一条死路里，如果你看到有很多车子在掉头往回开（那些车开进去就是为了开回来-_-），那么就很近了，到了一片空地后，灯会变宽，下来后，在一旁有一条车辆不能进去的小路（有几个垃圾箱和路障），沿着这条路走就能看到船了。

到了船边上，便开始枪战了，本关可以算是整个游戏中最激烈险恶的枪战关卡，在船的甲板上Jamahl，Bobby Lee，和Colins的人正在火并，而且人相当多，本来是可以让他们先忙活的，但是Yasmin却冲了上去，没办法，不能让她死，也跟着上了甲板，甲板上大概有十几个人，解决掉以后来到船舱里，和Yasmin决定分头行动，Mark去船底找儿子，Yasmin去抓Charlie，船舱上层不用去，因为在Mark的关卡里楼上一个敌人也没有

顺着楼梯到了船舱下层动力室，把船舱里的几个敌人干掉走出门外，这时挑战才真正开始，外面的敌人数量多，火力猛，不过那里有许多危险品桶什么的，多多利用事半功倍，把船底货舱外的敌人消灭干净，会看到两个货舱的其中一个有一扇门是打开的，进去以后要格外小心，顶上有箱子会砸下来，并且一砸就死，不过只要你不一直停留在原地，一般是不会被砸到的，Harry会站在远处不停的向你射击（原来是他在控制木箱），不用理他，因为射程问题，他几乎打不中你，从另一边的楼梯下去后，另一个货舱的门会打开，先不要进去，里面有一辆铲车在来回行驶，被他撞一下就没命了，而且过道狭窄，很难躲过去，并且上面还有压下来的箱子以及站在高出的Harry射击，(这次由于距离近了，所以很容易被打中）所以如果硬闯的话，九死一生，所以应当先站在门口，按R2对准门里，等铲车出现以后，把驾驶员爆头，停着的铲车就不会伤你了，然后往里去，Harry会向你射击，建议找一个掩体，且不会被箱子砸到的地方，准备和他硬拼，注意舱里还有人会出来，不用怕，他们是给你送枪来的，Harry的血很多，不过我们有掩体，只要不一下被打死，可以说是无限体力，用打打歇歇的战术，没几分钟便将Harry解决了，过关。(SAVE)

Mark来到里面，看见儿子正被绑在炸药桶上，救下爱子后，Yasmin也出现了，紧接着Liam和Colins押着Charlie，和Jamahl、Bobby Lee一同出现，Mark告诉他们一切都是Charlie指使的，他不指望自己能活下来，不过他希望Colins等人放走Yasmin和自己的儿子，最后Colins和Jamahl看在了他是为了自己孩子以及死去的妻子的份上，将Mark放走，不过他要求Mark离开伦敦，永远也不想看见他，临走时，Mark还希望把Carter也放走，不过Colins坚决不同意，他们只得悻悻地走出船舱，没想到刚刚前脚离开，整个货船就发生了大爆炸，一切对于Mark来说看来都结束了。

到此为止，恭喜你已经将一半游戏完成了，不错，是一半，当你LOADGAME以后游戏的后一半就会出现。

现在，EXTRA FEATURE这个选项可以打开了，里面还有两个项目，你已经可以看Credit了，不过漫游伦敦要等完成DC Carter篇以后才能使用。

原来《大逃亡》中的主角全都是有真人扮演的：Don Kembry扮演Mark，Joe Rice扮演Carter，Ricky Hards扮演Charlie（其实他不老，都是化妆的）Anna Edwards扮演Yasmin（据说他演了《007：谁与争锋》，我怎么没看到？）Chopper扮演Jamahl，Michael Preston扮演Harry（我倒觉得它比较像MaCormack）Dave Golds扮演Jake，不过不知道Fu shan Chu、Liam、Colin、Bobby Lee、Alex还有MaCormack是谁扮演的，不过这追根就没底了。

DC Carter篇

13.THE BARGAIN BASEMENT

一个早晨，Frank Carter和它的搭档Joe正在监视着Charlie Jolson的手下Harry，这时Jake驱车前来，与Harry等人一起走进了一座破旧的公寓，Joe呼叫了SDU，想等增援一块冲入，但Carter却非要先闯进去，Joe拗不过他也只得一块儿前去。

破公寓一共有三层，第一层大约有五六个，这里只要熟练运用R1自动瞄准，以及在受伤的时候得到适当的恢复，枪战没什么难度，当走到一处楼梯前，楼梯突然崩溃了，只能走另一边上到二楼，二楼有四五个人，而且有些敌人会突然把墙壁射穿然后向你射击，不过你只要时时按R1的话就不用担心了。在二楼会看到有些穿了的地板，要按住X贴住墙壁，然后移动才能通过（不能在移动的途中取消贴墙动作，那样的话会摔死）。到了二楼上三楼的楼梯，看见Joe已经受了重伤，他告诉Carter自己是被Jake打伤的，并且Jake就在三楼。到了三楼后，会出现许多手持MP5的SDU增援，有这些人开路，就没什么后顾之忧了，当走到一条走廊的时候，破旧的地板因为不能承受4名SDU的重量而崩塌，用同样的办法通过这段空洞以后，Jake便出现在了前方，不过不用于他交火，在他进入一间房间后，两名SDU会冲了进去将他逮捕归案。

在逮捕Jake以后，Carter必须将受伤的Joe送到医院。建议就使用前方的警车，因为如果你按L3打开警笛的话，路上的车都会给你让道，很方便，

而且在Carter篇里，警察是不会给你找麻烦的，可见是做好人好啊！在看到一条隧道的时候向右转，你就会看到医院了，把车一直开到开到急诊的门口，过关。(SAVE)

14.SHOW SOME REMORSE

Charlie大发雷霆，又是Carter坏了他的事情，他要MaCormack把Jamahl将要进行毒品交易的地点告诉Carter，然后想借 Jamahl 的手干掉 Carter，于是MaCormack和Jake在审讯室里演了一出戏，把Jamahl在St Saviour货柜码头交货的消息透露给了Carter。

从警察局出去后，路上会有匪徒狙击，可以轻易躲过，把车开到了货柜码头以后，果然那里的人知道了你的到来，已经有人在商量埋伏了，把门口的人干掉以后，到了里头，要小心那些巨大的吊架，因为一撞就死（敌人也会被撞死），所以要时时贴在货柜背后，看看吊车的行动，不要被撞死前功尽弃了；不过只要在吊车和货柜之间的空隙行动就不会死了，要注意还有三四个敌人埋伏在货柜的空隙里，还有六七个人拿着霰弹枪在来回走动巡逻。到目的地共有两条路，左边那条敌人众多，而且都是站在重叠位置的，不太好办，建议走右边，可以迂回与货柜之间恢复体力。到了空地上，果然看到Jamahl的手下在进行交易，再向前走几步，会出现大量的SDU增援，这时要当心Jamahl的手下会上一辆白色货车逃走，别被他撞到，把空地上的人解决以后，来到那辆白色货车跟前，过关。(SAVE)

15.DISTURBANCE IN SOHO

警方成功逮捕了车上的两名歹徒，同时Carter接到台Call，说在警方在一家俱乐部前和黑帮（就是Mark去过的那家叫做Republic的俱乐部）发生了枪战，Carter回复说会在4分钟内赶到。

这段路挺长，而且由于Carter夸下海口要在4分钟内到达，所以又增加了不少难度！一定要注意行驶，尤其不要和迎面开来的车相撞，那样不但车辆受损严重，而且士气受影响。一阵狂飙，并躲过匪徒的骚扰，来到了那家俱乐部，俱乐部里面已经着了大火（Mark干的-_-），而警察在外面和匪徒进行枪战，别看敌人很多，火力很强，但实在再简单不过了，快去找一辆车（旁边就有一辆消防车），撞死他们，哈哈，比枪战过瘾多了把，把敌人消灭的差不多了，会有黑帮开车来增援，把他们干掉后便过关了，本关的难点是在4分钟内赶到指定地点。(SAVE)

16.PAINTING THE TOWN RED

在逮捕闹事的犯人以后，Carter又接到台Call，要他赶到唐人街的去，那里又发生了黑帮枪战（黑人和唐人街黑帮火并，有个秃头被打的很惨，双腿报废，还有人用中国功夫和菜刀）。

唐人街离俱乐部很近，没多少时候便到了，广场上激战正酣，你可以在旁边休息休息，让他们先拼个你死我活，然后出击，可以杀个痛快，也可以找一辆车，撞死一片。解决以后向前走，先前Mark篇不能进入的停车场现在可以进去了，门口有两个持重武器的，沿着路走到地下一层，里面发生非常激烈的枪战，出头绝对是送死（还是可以用一辆车过去撞死一片，不过大多数被打的起火，等走出车门，已经被团团围住了），这里会出来一个SDU帮你，不错！等把敌人消灭以后向前走，前方有一条通风管被车撞倒，阻断了去路，所以只能从左边的楼梯下去，到了地下二楼以后，会有不少敌人出现：老规矩，汽车伺候。之后会有几个SDU增援，好好利用。注意每层的敌人都要消灭干净，不然有回来再察顾剩下的比较费时间，下面几层都是如此，都可以用车开路，到了最底层以后，会有几个人在谈话，上去结果他们，要注意其中有一个如果没及时解决的话，会躲进一旁的车里面，很隐蔽，你可以按开车键让他出来，你进车内，然后再出来把他干掉（Carter还会对他说：Police，Action），或者你可以大车的前盖，把车打燃了，把他活活烧死，把人都清理干净以后，便过关了。(SAVE)

17.ESCORT DUTY

逮捕了匪徒以后，MaCormack出现了，他大动肝火，教训Carter说不要充"兰波"，把伦敦当成好莱坞，并给了Carter一个新任务，去护送押运Jake Jolson的囚车。Carter走后，Charlie打来了电话，原来，MaCormack已经将路线告诉了Charlie，好让他把Jake救回去。

游戏一开始，一定要开足马力跟紧前面的护送队伍，忽然从旁边冲出一辆吉普车将一辆警车撞毁，于是你和同事决定分头行动，你的目标是追赶这辆吉普车。

本关的追逐任务相当有难度，对方的速度相当快，而且有时间限制，一旦敌人消失在你的视野中，那就非常困难了！而且你只有有限的几个机会可以接近吉普车，一定要抓住，因为你的绝对速度比他快，所以你的机会在直道，不过能够节省时间的关键却是弯道，拥有好的拐弯技术就是胜利的根本，这种技术就是甩尾，在游戏中甩尾技术应该是这样的，在高速行驶中按R1手动刹车，同时加速键不要放，按方向键转弯，方向键的力度完全视拐弯角度的大小，而能否掌握好就完全看你的经验了，转弯以后立刻放开手刹，这样车子就可以在速度损失很小的情况下转弯。还有注意途中千万不要和迎面开来的车子相撞，当你把撞的后退的车辆重新启动去追的话，大多数就看不到敌人的影子了，在接近敌人时，从侧面把他撞向对面开来的车能够重创他，还有能够在重创他的机会就是在他转弯的时候，你要看准时机在他转弯的一瞬间狠狠撞它的侧面，两次这样的重创以后，这辆吉普车就报销了；这时接到囚车的呼叫，他们正受到猛烈的攻击，要求增援，按照方向灯赶去，路上你会看到许多因为追逐撞击而抛锚车辆，躲过他们来到目的地。

当Carter赶到那儿的时候，Jake已经被救了出来，并拿着AK不断地向Carter的汽车扫射，Carter最终还是没能多过子弹，轮胎中弹，翻了车，不过最后Carter认出了他们的一员---Mark Hammond，过关。(SAVE)

18.THE VIGILANTE

回到警察局，MaCormack大发雷霆，说全因为Carter的草莽行事，使得警察局损失了6个护送警察，让6个家庭陷入了痛苦之中，他决定将Carteraf革职；Carter刚刚离开办公室，突然一个女警来告诉他一个消息，说MaCormack把两个新手派到了破房子去了（Jamahl的毒品加工厂），而他们现在已经和总台失去了联系。直觉告诉Carter，那两个新手处境不妙，于是，Carter决定不顾MaCormack的威胁，去营救他们。

换了一辆只有在执行秘密任务时才开的车，Mark来到Jamahl的工厂，这时前门正在发生枪战（Mark在里面呢），所以这次Carter走的是后门， 通往后门的走道有三个敌人，进去后会看到楼梯，上面还有两层。第二层是一个人工培植大麻的温室，里面有五六个人，楼梯过道里还有一个，建议不要进房间里去硬拚，贴在门口的墙上，然后闪出来开枪，这样由于敌人没有掩护，就任由你宰割了，解决以后，到三楼。三楼是一个毒品提炼室，里面也有五六个人，同样可以用贴墙战术，里头还有不少液化气罐头，打爆能炸死不少，不过门框还会着火，不要被烧到了，把人解决以后，往前走到内间，过关。(SAVE)



19.STALKING MCCORMACK

来到里面以后，看见两个新手被绑在地上，其中一个被打得奄奄一息，另

一个告诉Carter，他们一到这里就遭到了埋伏，好像他们事先得知一样，被抓住后还遭到了匪徒的残暴毒打。这时Carter开始怀疑起了MaCormack，因为正是MaCormack硬是将这两个新手派到了这里，而一个经验丰富的警察是不会这样做的！于是Carter打算回警局去和MaCormack对质。

开始的时候要将两个受伤的警员护送到你进来的地方，下到一楼以后，门外正在进行激烈的交火，你一定把靠近门口的几个敌人解决，不然他们会向你的同事射击。由于你的同事深受重伤，只消一两下，你就任务失败了。解决这些敌人以后，赶在他们两个人之前后门的胡同去把两个守在那里的敌人解决，当你快要到胡同口的时候，又过来一辆车，下来两个人，把上面他们解决后，就不用管你的同事了，找一辆车开回警局。就在你快到警察局的一刹那，MaCormack驾驶的红色轿车离开了警察局，你决定跟踪他看个究竟。



跟着MaCormack要注意千万不能离的太近，当尾灯变宽的时候一定要停下来和他保持一定的距离，甚至让他消失在视野里都没有关系，只要按照方向灯指示就可以找到他，最后MaCormack把车停在了Mark 篇曾经去过的那个白色大货舱外，我们要跟他进去查个究竟。

先跟着他进货舱，这回走的是正门，到了里面的一个门先不要进去，MaCormack正和里面的一个人谈话，谈完以后，立刻跟上去，前面有一堵砖墙，要绕过这堵墙（注意最好贴着墙绕，不然又可能会被发现），躲到货物的后面，这时MaCormack又会停下来和另一个人谈话，谈完以后他会到货舱了里端去找人谈话，我们可以从货舱的左侧绕过去，那里不会有人，当接近MaCormack以后（不要被他发现，可以多在货物后面），他会结束谈话向回走，我们跟上他，从中间的货物之间过去，要注意他还会谈最后一次话，不要过急，等谈话声音消失以后，你就放心的走上楼梯把，引发剧情。

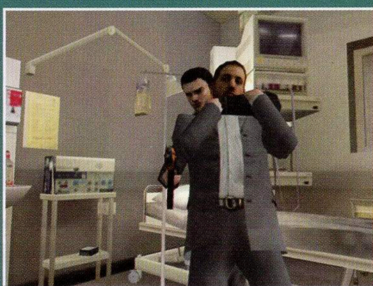
Carter终于明白了MaCormack是警察局内的叛徒，忽然，从通风口传来MaCormack的声音，原来，他把Carter的搭档Joe住的医院和楼层告诉了Charlie的手下，打算让Charlie把Joe干掉，Carter怒不可遏，不过他要先去医院保护自己的搭档。

在货舱外找到辆车，尽快把车开到第一个任务里的那个医院，不过这次不是在急诊的地方，而是病房区，入口就在街边，进去以后门口的护士会告诉你Joe在二楼（其实习惯不同，就是我们这里的三楼），从楼梯走到三楼后，在病房区会看到一个警察在站岗，他后面的病房就住着Joe，走进去以后便过关了。（SAVE）

20.DO THE WORLD A FAVOUR

Carter赶到了Joe的病房，上帝保佑Joe还没受到伤害，Carter告诉了他自己跟踪MaCormack的经历，不过，Joe告诉了Carter一个更令人吃惊的消息：MaCormack死了，几分钟前Mark Hammond潜入警局，把他射杀。Carter很沮丧，因为这个可以把Charlie扳倒的线索失去了，这时，Joe告诉了Carter一条重要线索：Charlie团伙有许多重要的文件藏在火车站附近的一个汽车维修间里，他建议Carter到那里去找线索，正说话间，Charlie派来灭口的人到了，门口的一位警卫被击中倒地。

走廊外面人很多，有AK和霰弹枪，不过外面有氧气瓶可以打爆，过一会儿会有两个警卫出来帮你，建议把三楼扫干净以后再下楼，不然人不消灭不能完成任务，回到上面来很费时间的，解决完三楼的人以后来到二楼，在医院门口楼梯上来的这个位置的大病房里有他们的带头老大（Mark在仓库里见过）打他其实很容易，先把其他的小杂鱼解决掉，（注意先不要进里面的病房）打完以后，进里面的病房，他就在右手的第一个门里面，你一走近，他就会离开，这时不要停在原地，跟上去，他会从另外一门绕出去，然后傻傻地往前跑！你只要跟



在他的背后，他就完全成了你的靶子，估计还没走到楼梯口就被打死了，老大决掉以后，到另一边的病房区去把二楼的敌人消灭干净，之后，你就可以驾车离开了。

按照方向灯的指示，把车开到Joe和你说的那个汽车修理间，门口就有几个敌人站着，加足马力把他们撞死。这个修理厂一共有三个大间和一个小间（光线比较暗，各个房间之间的通道不太好找，要注意）只有第一第二大间有敌人，把人全部消灭以后，走近第二间的卷帘门前的一个死人后，便过关了。（SAVE）

21.THE JOLSON FILES

Carter捡起了散落在地上的文件，他吃惊地发现，Charlie的势力已经蔓延到了全伦敦，现在整个伦敦都有他的非法武装团伙。他发誓要将这份文件上显示的Chalie据点一个一个的端掉，"第一个去这里，看上去像个仓库"Carter说道。

在汽车修理厂的第三大间里有一辆Lotus，还有一辆TVR，都是超级跑车啊，可惜只能开一辆。把车开到目的地，就是Mark被关押的仓库，只不过这次是从后门进去，又要潜入了。这关的潜入很复杂，没玩过的要玩很多次才能摸清门道，所以大家要仔细看了。

一到后门，看到有两个人在谈话，说完话后，其中一个光头，会走到仓库内去，另外一个人会站在一辆白色汽车前（一辆好车啊），从他的后面绕过去，逮捕他（按X以后再按方块），然后走上楼梯进门，一进去看到刚才那个光头在看墙报，一定把他先解决。上楼梯看到外面有三个人在谈话，这时因该立刻折回到刚才光头站的地方贴墙（贴在从楼梯上下来的人看不见的地方），过了一会外面的人谈话结束，会有一个人从楼梯上走下来然后走出去，不用去管他，出去，到了进到货舱的门口，那儿有个梯子下去，动作要快，一下楼梯，立刻贴到正对门的货物上，过了一会，又过来两个人谈话，其中一个还会吐口水。说完以后，一个会走进里货舱，另外一个会走开，不用理他们，向里走，走到门口的时候一定要停下，门里面有两个人在谈话，谈完离开后，不能急着跟进去，贴在门口右手的货物上观察前面谈话的其中一个（是个光头，他的目光就对这地牢门口），不能急着上去，不然会被里面的人看见，这时注意光头上方的吊车，吊车会把一箱货物放在光头旁边，当吊车把旁边的货物挪开以后，我们就可以行动了，注意走的时候要贴在右边的箱子，不然会暴露在光头的视线里面。绕到他身后迅速把他解决掉，马上从右边往前走，会看到两个人站在地牢的门口，这时候他们的视线正好被挡住，看不见你，你马上走到他们身后的箱子并贴住，同时观察后面，两个人中穿西装的那个过一会儿会走进地牢里面，这时马上上去把另一个解决掉，现在走进地牢。在走廊的尽头不要拐弯，贴在墙观察后面，刚刚那个穿西装的在和另外一个人交谈，交谈完以后，西装会站到电视机前面去，而另一个人朝牢房走去，这时动作一定要快，因为一会儿那个人就要回来了，马上上去把那个西装干掉，然后立刻躲到里面的墙背后，这样从里面出来的那个人就看不到你了，不一会儿那个进去的人就出来了，他的方向是出地窖，乘他背对你的时候，赶快走进他刚刚出来的地方，只要一进去，就过关了。（SAVE）

22.MEET MARK HAMMOND

Carter来到了牢房门外，刚好Charlie，Jake和Harry刚好走出来，他们在外面商量了准备在货船上消灭其他竞争帮派的对策，Chalie不放心Jake，决定自己拿雷管遥控器。他们走后，Carter来到了牢房门口，牢房内Yasmin告诉Mark他差一点救出了Alex，但最终被Charlie大宅中的高科技报警装置发现，这时，Carter露面并要求和Mark联手，虽然Yasmin并不相信一个警察，但在Mark的劝说下，最终还是答应了。Carter替他们打开了牢门，并给了他们一把手枪，他们出去救出Alex。



但是Carter打开牢

房门的枪声，却引来了许多敌人。仓库里面的敌人非常多，一定要小心应付，避免同时和几个敌人交火，并且多多利用障碍物，杀到前门后，会有两名歹徒驾车前来增援，别被他们撞到了，清理完仓库内外的敌人以后，就可以离开。可以从前门走也可以走后门，个人感觉从后门到目的地近一些，而且后门有一辆很酷的概念车，不过后门还有几个敌人，要小心！

出去以后，以最快的速度到达目的地，就是那个白色的大货船（时间也挺紧的，动作要快）。在门口看到一个光头上楼，其他地方不要转了，不然会被别人看见，跟着这个光头上楼，光头会右转进会议室，不用管他，从开着的门进到货舱，然后向前走，如果你走的快的话你会看到楼梯下面有两个人在谈话（都是背对着你，不用担心）。等他们谈完以后，一个人会走开，这时沿着楼梯下去，把那个站着的干掉，这是惟一一个要干掉的家伙，往前走，看到许多人在当中的搬运东西，其他地方不用乱转，只要靠近那些人（要躲在箱子后面），就可以过关了。(SAVE)

23.SHOWDOWN WITH JAKE

Carter刚想靠近看个究竟，突然电话响了起来，原来是Mark打来的，他告诉Mark自己差一点就能救出儿子，但是Alex还是被Charlie的人带走了，Carter告诉他，Jake一伙正在把许多武器还有一个定时雷管搬运到一艘停在泰晤士河边的货船上，船名叫做sol vita。而且他自己也遇到了麻烦，已经被挂职，他急需逮捕Charlie以给自己正名，于是他和Mark准备分头行动，他去Jake那里抢雷管，Mark去Harry那儿找儿子。

Jake的汽车刚开走，你便可以从箱子后面闪出来，把货舱里的一两个挡道的人干掉，然后到货舱外面找一辆汽车，跟着Jake的车队来到了货船码头。就是Mark最后一关，大家见过的，不过我们不是从旁边的小路进去的，而是正大光明从正门闯入。

到了上船的地方，似乎他们正在把许多爆炸物吊上船，由于甲板上的敌人非常多且火力强劲，建议就利用那些爆炸物作掩护，把敌人吸引过来闪出身子攻击，敌人在远处攻击不会把危险品打爆，但你自己要小心不要近距离向危险品射击，那是会爆炸的！等把甲板这一侧的敌人解决以后，就上船吧，你会看见Jake站在远处不停地向你射击，不过他打不中你的，在甲板上大约还有七八人，解决以后可以到船舱里面去了。这次建议走左边的通道，这样可以少遇到两三个敌人，当你走左边的通道时，会在过道里面遇到Jake，当你走上去，他便会逃跑，走进船舱一楼后，Jake又会在那里射击，几个跟头翻过去，他又逃跑了。在一楼有三个敌人，其中一个有AK，之后要上二楼，在二楼要格外小心，敌人人数众多，而且集中出现，并且没有什么障碍物，这时就要靠你的技术了，你最好用刚刚见到的AK，这样在近距离作战中会兼顾射速和威力。一到二楼，Jake又逃了上去，把二楼的人解决掉以后，走楼梯到了三楼，Jake又叫出两个小喽罗攻击你，消灭他们以后，眼看就要逮到Jake了，他却坐吊车逃到了船头，我们没有吊车，没办法只能下楼。当你走到船舱一楼的时候，会冲进来3个敌人，要小心，走出舱门来到甲板上，现在甲板上面还有几个敌人，要消灭掉，最后只剩下了在船头的Jake和你两个人。Jake的血非常多，绝对不能硬拼，建议躲在货柜的后面或着去把铲车开过来做障碍物，当他走过来的时候，闪出来打他，不用担心子弹，地上全是，就这样打打歇歇，没几分钟便将Jake击毙了，过关。(SAVE)

24.LAND OF HOPE AND GLORY

Mark在离开的时候还想帮Carter脱身，但是Colins等人坚决不同意，无奈，Mark只能和Yasmin及儿子离开了。Mark走后，Carter马上以警察的身份把Colins数落了一番，这时，Charlie大发雷霆，虽然被许多枪对着脑袋，但他毫不顾忌地将Colins、Jamahl、Lee痛骂一顿，指责他们妄想侵占伦敦这个他自己的地盘。此时，Charlie的精神已经接近崩溃了，他按下雷管控制器，雷管显示还有3分钟就要爆炸了，大家都慌忙逃窜。Charlie在这一片混乱中独自唱起了land of hope and glory（看得出他是欧洲一体化的坚决反对者）。本关只有3分钟的时间逃走（不用逃离船体，只要到舱门外就可以了），没时间恢复体力，所以一定要小心枪战，一下楼梯，后面便发生了爆炸，左边的楼梯也会被炸毁，封锁了通路，将前方的两个敌人解决后继续走，一楼的门不用去了，里面的路已经被封了。上到二楼，这里就是Mark和Harry枪战的地方，不要犹豫从楼梯下去，左拐以后会有一个敌人。向前走，又有两个敌人，快走到门口的时候，会看到外面正在枪战，这时只要用手动瞄准，把外面的危险品射爆炸，就能把他们都送上天。出门后往前走，在拐弯处有激烈的枪战，你可以贴在墙上然后闪出来射击，这样不容易被打中，解决以后到了动力室。楼上楼下还有四五个人，要小心应付，干掉以后就上楼吧，之后不要攻击别人了，当你冲出那个舱门的时候，你就过关了。(SAVE)



Carter纵身从船上跳了下去，同时，身后的船体发生了大爆炸，一切的一切都完结了。

恭喜你，再经过艰辛无比的努力以后，你终于将游戏通关了，现在EXTRA FEATURE里面的FREE ROMING已经可以打开了，也就是漫游伦敦模式，这个模式可以补偿你因为游戏任务紧张而无暇顾及的美丽伦敦景色，那些著名的景点，你都找到了没?

秘技

由于本游戏难度的确不小，所以这里提供一点秘籍，希望能对各位的过关有所帮助。

漫游伦敦模式

在片头背景音乐中，按△，△，△，左，□，△，△，△，左，○，就可以直接玩EXTRA FEATURES模式里的漫游伦敦模式了。

两倍体力

在片头背景音乐中，按上，上，左，左，右，右，○，○

Armored Car Weapon

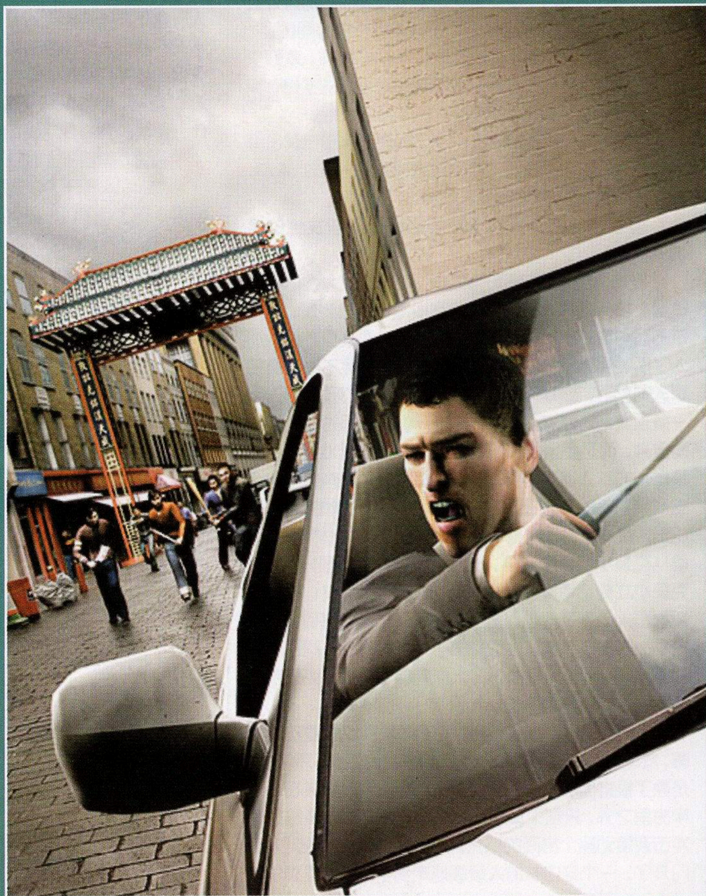
在片头背景音乐中，按上，下，左，右，□，△，○

无限弹药

在片头背景音乐中，按上，下，左，右，△，上，下，左，右，□

跳过剧情

有一些剧情可以按R3跳过



位于美国中西部的小城镇浣熊市(Raccoon City)由于跨国企业安布雷拉制药公司(UMBRELLA)泄漏的T-病毒，而导致了令人震惊的悲剧。在新上任的警官里昂·S·肯尼迪、为寻找哥哥而来的克莱尔·雷德菲尔德、前安布雷拉制药公司研究员威廉的女儿雪莉儿、S.T.A.R.S.成员吉尔·瓦伦蒂安以及雇佣军人卡洛斯的先后逃脱之后，这座噩梦小城在政府的导弹攻击下化为了废墟，但，这并不代表事情就已经告一段落……

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	A·AVG	1人
	2001年3月22日发售		103KB
	只对应DS2		6800日元

code: Veronica biohazard

生化危机－代号：维罗尼卡－完全版

三个月后……

夜幕正在落下，两架有安布雷拉公司标志的直升机高速飞向海面上的一座小岛，镜头转向一个房间内：

"从今日起，你的名字就是编号WKD4496，欢迎来到你的'新家'！"一名军人解开了克莱尔的手铐，克莱尔刚刚扭头，却被那名军人的一记重击击倒！

"克莱尔·雷德菲尔德，10天前潜入我部巴黎研究所时被俘，相信她是为了寻找她的哥哥——S.T.A.R.S.队员克里斯·雷德菲尔德而来的。"

倒在地上的克莱尔渐渐回忆起几天前发生的事情……

安布雷拉制药公司巴黎分部，克莱尔在大楼内部的楼道上被两名军人追赶，在跑到楼道尽头的时候，克莱尔的眼前突然出现一阵强光，原来一架武装直升机也加入了围捕克莱尔的行动。这架武装直升机竟不顾那两名军人的死活，动用机枪向楼内扫射！克莱尔及时折入另一条通道而逃过这一劫，不过直升机并未因为视线受阻而放弃，而是使用热感应探知仪向克莱尔瞄准射击，克莱尔奋力跳入通道尽头的房间，却发现里面有数十名全副武装军人一步步逼来……克莱尔只有选择举手投降。不过她很快就发现这群军人身后有大量的易燃气罐！手枪从克莱尔的手中滑落，就在手枪即将落地的一瞬间，克莱尔立刻倒地接住手枪，瞄准易燃气罐开火！爆炸使那群军人受到了重创，正当克莱尔准备起身之时，一把枪从上方指住了她。尽管克莱尔迅速地转身，同样用枪对准了他，但是，从那名黑人自信的语气中，克莱尔才察觉到，自己手中的枪已经没有子弹了……

不知过了多久，克莱尔被一阵阵剧烈的震动给弄醒，发现周围漆黑一片。她努力地辨认了周围的环境，但是除了根据面前冰冷的铁栏杆来判断出自己被关在一间牢房里之外，只剩下耳边偶尔响起的爆炸声以及爆炸的冲击波震动整个房间的感觉。这时，传来了一阵脚步声，门开了，一个穿白衫的人缓缓地走到牢门边。克莱尔本能地退后了几步——利用手中的打火机，克莱尔认出站在牢门外的正是将她抓住的那名黑人军人。那名黑人军人一言不发地将牢门打开，缓缓地走到对面的椅子上坐下来，拿出一个白色的瓶子，掂量了一下，恼怒地将瓶子狠狠地摔向地面，慢慢地抬起了头，望向克莱尔那一边："走吧，你可以离开这里了。这里彻底完了！不知是什么部队，竟将我这里给完全毁了！"

克莱尔有些不太明白："你说什么？"

"你可以离开了，去哪里都行。不过反正你也逃不出这个岛了。"

"那么你呢？"

"你不用管我！"

通过桌上的那份囚犯名单，克莱尔了解到负责押送她的正是面前的这名黑人军人，安布雷拉制药公司巴黎分部部长罗德里格·芬·拉巴尔（现在可以称呼这个黑人军人为罗德里格了），克莱尔注意到罗德里格的腹部似乎受了很严重的伤，鲜血已经把白色的T恤衫给染红了。而刚才他扔掉的空瓶子是装止血剂的，看来他很需要这个。

克莱尔走出囚犯管理室，沿这里的通道，可以看到一个向上的长长的阶梯。克莱尔踏上了第一级、第二级……寂静的楼道里似乎只听得见自己的心跳声，这一次，克莱尔又将面对怎样的BIO HAZARD呢？

穿过坟场来到守卫塔前的广场，忽然守卫塔上的探照灯打开，有人正在用塔上的机枪向克莱尔射击！克莱尔敏捷地躲到一辆翻倒的卡车后面，捡起一边尸体手中的手枪，看准机会一枪射破了探照灯，紧接着对准塔上的机枪的方向又连开几枪。

"嗨，等等，不要开枪！"塔顶上的那人方寸大乱。

"你是什么人？"

"嗯？不是丧尸？那太好了！等等，我马上下来！"一名年轻人从塔顶跳了下来，克莱尔也从卡车后面走了出来，不过仍然用枪指着那名年轻人。那名年轻人似乎不太在意克莱尔的这一举动，说道："对不起，我以为又是丧尸出现了。"说着，一边想用手拨开克莱尔的枪，但是这样更让克莱尔起了戒心，"别动，再动我就开枪！"

"别那么紧张，我叫史蒂夫，是被捉到这个岛上的监狱来的。你呢？你不会是安布雷拉的人吧？"

"不，我叫克莱尔，克莱尔·雷德菲尔德。"听到这里，克莱尔稍稍收起了一些戒心。

"克莱尔？好名字。我会记住的。噢，这里是有一个机场的，等我找到了这个机场就能跟这个该死的地方说再见了。那么，再见了。"

克莱尔见史蒂夫要走，正想叫住他，可史蒂夫似乎知道克莱尔要做什么似的，克莱尔话刚一出口，史蒂夫便做出一个"不要这样"的手势，"我可不想你跟来，女人会很麻烦的。"说完，便头也不回地走了。

克莱尔见状也觉得没有再说下去的必要，不过在对周围的环境做了一番调查之后，发现也只有刚才史蒂夫离开的那个门是能够打开的。看来暂时只有这一条路可以选择。

从犯人活动室进入犯人寝室，在一张床上找到了一本"囚犯之日记"，从这本日记中，克莱尔隐约了解到在"断头台后面的建筑"里似乎隐藏着可怕的秘密……还有一个叫做"阿尔福雷德"的人……

穿过断头台前广场，来到作业室边的监视室，克莱尔看到史蒂夫正在电脑前察看资料。

史蒂夫："克里斯·雷德菲尔德……"

克莱尔："你在这里做什么？"

史蒂夫："克里斯·雷德菲尔德……克莱尔·雷德菲尔德……克里斯是不是你的亲戚？"

克莱尔："我哥哥怎么了？"

史蒂夫："原来是兄妹……你哥哥似乎正被安布雷拉监视呢！"

克莱尔听到这里，立刻走到电脑前，察看史蒂夫找到的资料。

克莱尔：“我要马上和里昂联络，让他告诉哥哥被监视的事……嗯，太好了，这台电脑是可以与外面联络的。”

史蒂夫：“利用这台电脑就能够知道目前自己所处的方位，难道你想告诉他这里的位置让他来救你？”

克莱尔：“嗯，是的。”

史蒂夫：“嘿，我只是开个玩笑而已……就算是亲哥哥也不可能来这里吧！”

克莱尔：“不，哥哥他一定会来的，绝对会。”

史蒂夫似乎对这句话很反感，一下子扭过头来，一脸厌恶的样子：“不可能的！他绝对不会来的！指望亲人本身就是一件大错特错的事情！你根本什么都不知道！”说完，就怒气冲冲地走了。

“他怎么了？”克莱尔当然不理解史蒂夫为什么会有这么大的反应，为什么他会如此不信任自己的亲人呢？

在将TG-01特殊合金做成“特殊合金纹章”之后，克莱尔利用手中的复制品打开了通向铁桥的大门来到了公邸，在二楼的秘书室的桌上，克莱尔找到一本“秘书的日记”，看样子“阿尔福雷德”这个人真是很诡异……还有日记中提到的阿莉西亚，她真的存在吗？

来到位于公邸一层的放映室，克莱尔发现这里陈列了许多军事物品的模型，而那个巨大的金色蚂蚁模型在这些陈列品中显得很醒目。按下这个模型下方的按键，房间暗了下来，投影屏上出现了一段影片：一个金发的男孩与一个同样金发的女孩，男孩将手中的活蜻蜓的翅膀一片一片地撕下来后将躯体作为蚂蚁的食物，而那女孩则是颇有兴趣地观察着这一切，蜻蜓被蚂蚁撕咬分食，只是扭动了两下身躯就再也动弹不得，然而这两个小孩竟相视而笑……等到这段令人不寒而栗的影片播放完毕后，克莱尔不想在这里多待一分钟了，（拿了道具之后）便立刻离开了这里。

在克莱尔准备走出公邸的时候，突然听到了一阵惨叫声——是史蒂夫，声音从刚才的那个放映室里传来，克莱尔冲了进去，果然，史蒂夫这小子中了计，但又执着地（傻傻地）不肯（不懂）将那对金枪放回原处，克莱尔看到监视器一旁的操作盘上写着：当成对的东西集合起来时，我的愤怒才会停息。于是，克莱尔就选择了成对的图案“手枪”和“麦林手枪”，将史蒂夫放了出来。史蒂夫气喘吁吁地跑出来，克莱尔一眼便看见他手上的那对金色LUGER手枪，“我很需要你手上的东西，把它给我吧！”克莱尔说道。

史蒂夫：“别开玩笑了，这东西是我自己辛辛苦苦找来的，你若是想要它，就拿其它更厉害的武器来和我交换吧！”

想不到史蒂夫居然会这样回答，克莱尔一时愣住了，史蒂夫向她得意地说了声“再见”之后便离开了。

回到公邸大厅，一条红线慢慢地瞄准了克莱尔的眉心……也许是女性的第六感起了作用，克莱尔发现了这条致命的红线，在狙击步枪开枪的一瞬间躲了过去！

“克莱尔·雷德菲尔德！”偷袭克莱尔的红衣人似乎认识克莱尔，并且显得相当愤怒，以至于音调都有些异样，“一定就是你把那群人引到这里的！我的基地全都被你给毁了！”克莱尔显然不太明白红衣人的意思，也不明白他到底是什么人：“你是谁？我根本就不知道你在说些什么！”“别装了！你是为了引那些人来到这里才潜入这个基地的吧！我就是阿尔福雷德·亚西福特，这里的基地司令官。”红衣人答道。“这种地方的司令？看来你一定是安布雷拉的低级将领吧！”克莱尔终于了解到偷袭她的正是在之前的文件中看到的那个“阿尔福雷德所长”、“阿尔福雷德大人”。阿尔福雷德显然被克莱尔的这句话所激怒了：“你太没礼貌了！我亚西福特家族可是世界闻名的名门望族，我的祖父更是安布雷拉的创始人之一！”说到这里，这位司令官似乎已经陶醉在自己的话语之中了，更将手中的狙击步枪垂了下来，“说吧！告诉我为什么要攻击我的基地？”“攻击？”克莱尔明白这里到处遭破坏的原因了。“你一来到这里，我的基地便受到了那群人的袭击，一定是你将这里的位置通知他们的！”阿尔福雷德一边说着一边走下楼梯，克莱尔只有躲在大厅柱子的另一侧，继续与阿尔福雷德周旋：“我不知道你指的是什么，我再说一次，不知道。”“闭嘴！你们的人将我的基地破坏，弄得T病毒泄漏，现在到处是丧尸和怪物，到底是什么人雇佣你？”原来除了安布雷拉外还有人对这些病毒充满兴趣，只是这又与克莱尔何干呢？阿尔福雷德又射了一枪，克莱尔再次及时躲过。阿尔福雷德见一时也奈何不了克莱尔，只有作罢，“算了，反正你也逃不出这个岛，你就再让我开心一会吧！”

克莱尔离开公邸，进入训练所。从警备室前走廊来到准备室，克莱尔终于在准备室的桌上找到了弩，之前找到的大量弩箭总算有了用武之地。从准备室桌上的备忘录中，克莱尔得知进入生物实验室的密码就在生物实验室内的“人骨之画”上，接下来要做的当然就是透过准备室的玻璃去看看生物实验室中那幅“人骨之画”上的密码了。当克莱尔靠近玻璃时，眼前突然出现骇人的一幕：一个满脸是血，身穿白色工作服的人向着克莱尔面前的那块玻璃狂拍，显然是受到了什么东西的攻击，而克莱尔也没有办法打破这块特殊玻璃，只有看着那人被一只“手”抓了过去，而血就像喷泉一样喷了出来，顿时染红了玻璃！看来这里不能久留，克莱尔决定迅速离开这里，这时训练所内响起一阵广播：“已确认发生BIO HAZARD，污染程度3，防疫闸门将会降下，请工作人员赶快离开。”这样的场面在浣熊市时克莱尔就已经领教过了，时间紧迫，克莱尔跑到楼梯口时防疫闸门已开始关上，克莱尔不得不冒险在闸门降下的前一刻滑出了闸门。

进入休息室，克莱尔一眼发现了沙发上的止血剂，看来这个东西对罗德里格会有些帮助。从休息室出来后，克莱尔正准备进入一旁的仓库进行一番调查之后便回监狱为罗德里格止血的时候，北面走廊的闸门不知为何突然降下，这一次克莱尔可没有上次那么幸运，倒是有只小老鼠冲了出去……这个闸门为什么会无缘无故的……这时候，挂在墙上的扬声器里传来了阿尔福雷德阴阳怪气的声音：“欢迎你，克莱尔，前面是个斗兽场，那可是我为你特别准备的地方，玩得开心点，不过一不小心可是会死掉的，可不要让我失望哟！”

既然事已至此，克莱尔也没什么更好的办法，只有硬着头皮进入仓库。仓库里十分安静，似乎没有什么危险，在二层的尽头更是找到了一对“半自动机枪M-10”，只是没有子弹……但克莱尔在楼下仓库的箱子上看到了一份子弹，克莱尔正准备走向通往下层的楼梯，这时一个不太引人注意的铁闸门突然打开，伸出了一只“手”。这不是在生物实验室里杀死那个向克莱尔求救的人的那只“手”吗？克莱尔顿时紧张了起来，装备上了刚才取得的“火药箭”，严阵以待。出现在克莱尔面前的怪物是一只以前从未见过的独臂怪物，虽说只有一支“手臂”，但这手臂可以自由地伸缩，因此攻击范围非常广，而且一旦被那“手”抓住，那后果……利用手中的“火药箭”向那怪物连射几箭便可干掉它。解决这个怪物之后，一层的门便会打开，开门进入仓库的另一个房间里，这时竟然又跳出一个刚才的那个独臂怪，克莱尔还未做出什么反应就被那怪物一下抓住了头！就在克莱尔眼看快支持不住的时候，忽然一个人从二层破窗而入，紧接着如同《骇客帝国》般镜头旋转大特写——原来是史蒂夫！只见他手持一对金枪（没错，就是那对金色LUGER手枪！）在落地之前便已向那独臂怪连射数枪，独臂怪被击中后想后退避开，史蒂夫在落地后第一时间便观察克莱尔的伤势，而对于独臂怪的再度靠近则是头也不转再射两枪，之后起身、继续射击，再次把独臂怪逼到墙边一脚把它踢得贴墙，最后瞄准独臂怪的胸口补了最后一枪！

干掉那个怪物后，史蒂夫显然也有些自我陶醉：“哈哈哈，感觉好极了，克莱尔姐姐，你的骑士登场了！”

克莱尔这时才发现史蒂夫手中拿着的那对金枪，“你就真是想做骑士了，不过无论怎样我还是很感谢你的。”

“怎么样，没有我和你在一起你还是不行吧？”史蒂夫显然不知道克莱尔的“业绩”，有些得意忘形，说着与之前截然相反的话。

“那么，请收下这个吧！”克莱尔将那对没子弹的M-10给了史蒂夫。

“这不是机枪吗？给我？”史蒂夫不太相信在这种地方会有这种收获。

“当然，不过按之前的约定，你得用你那对枪和我交换。”克莱尔提出了条件。

“OK，OK。”一边是一对手枪，一边是一对轻机枪，史蒂夫自然是选择了后者。

拿到机枪后，史蒂夫更兴奋了：“实在是太好了，我觉得这对机枪很衬我！”史蒂夫迫不及待想试枪，才发现自己中了克莱尔的计：里面根本没有弹匣！克莱尔在后面也忍不住笑了起来。

“没子弹，克莱尔，你骗我！”史蒂夫像个孩子一样大叫起来。

“你的子弹在那里。”克莱尔指了指旁边的大箱子上方，“不过你得给我做人梯，我上去拿。”

“真是的……”

尽管有些不满，但史蒂夫还是乖乖地趴了下来让克莱尔踩在背上去取那子弹匣。在克莱尔踩上去的时候还是发了牢骚：

“噢，看不出你可真重，快点！”

克莱尔取得子弹匣后交给了史蒂夫：“现在满意了？”这时她们所处的地方却忽然下降，原来她们正处在一个大型的货柜升降机上。这时又传来了阿尔福雷德那阴阳怪气的声音：“看来骑士已经出现了，那么就让你们见识一下更恐惧的地狱吧！”原来阿尔福雷德一直都在监视着她们。

升降机一直降到了“升降机场”。而史蒂夫似乎急于试试这对M-10的威力如何，“轮到我表演了，你跟在我后面，让我去试试这对家伙！”

克莱尔一直到南面地下通道才追上史蒂夫，“这里果然是个很麻烦的地方，不过，现在已经被我清理干净了。”史蒂夫得意地扬了扬手的枪，接着说道：“这对家伙始终还是比人类要可靠得多。”

克莱尔有点不明白：“比人类？”

克莱尔觉得史蒂夫这话有点不对劲，但史蒂夫似乎并不想与克莱尔讨论这个问题，转身打算离开，这一次克莱尔及时地叫住了他：“史蒂夫，为什么你会被捉到这里来？你的家人……父母呢？”

“闭嘴！你少问这些麻烦的事！”这话明显刺激了史蒂夫，一时之间史蒂夫更举起机枪朝远处乱扫……

“史蒂夫……”克莱尔望着史蒂夫，不知该说什么才好。

“不用介意，走吧！”史蒂夫稍微平静下来一些，头也不回地朝通道尽头的电梯走去，究竟史蒂夫有着什么样的过去呢？

克莱尔与史蒂夫乘着电梯来到训练所二层车库二层部分，刚走到转角的地方脚下的木板忽然断裂，两人一起掉下车库一层，克莱尔更是被木板压住脚而动弹不得。就在史蒂夫想过来帮克莱尔的时候，克莱尔发现史蒂夫身后有什么在移动，“史蒂夫，小心后面！”史蒂夫转过头去，原来是一只丧尸正慢慢逼近，区区一只丧尸而已，对于史蒂夫来说根本就算不了什么，但史蒂夫看见丧尸的样子后却并没有开枪，反而一步一步向后退，“不，不要……”克莱尔自然无法理解史蒂夫的行动，“史蒂夫，你在做什么？开枪啊！”“我做不到，不要过来啊！”史蒂夫哀求般地喊道，甚至闭上了双眼！克莱尔不明白史蒂夫又怎么了，“史蒂夫！”那丧尸被克莱尔的喊声吸引，转向了更靠近自己的克莱尔！克莱尔面对一步一步靠近的丧尸，却根本没有还手之力……史蒂夫因为克莱尔的喊声而睁开双眼，看到眼前的一幕，也终于做了决定……

“爸爸——！！！”

史蒂夫疯了一般地举起枪对准那丧尸狂射，直到最后一颗子弹射完，仍然一直失神地站在那里扣动着扳机……

"爸爸……爸爸……"史蒂夫望着倒下的丧尸，双眼无神，无力地跪了下来，缓缓地向克莱尔说出了他的身世："我的爸爸原是安布雷拉的职员，但因他出卖公司的情报的事情被人揭发，结果我妈妈被杀，爸爸和我则被带到了这里……"史蒂夫似乎一下子变得成熟了许多，毕竟，亲人死在自己的枪下，这样的打击不是每个人都能够承受的。克莱尔也明白了之前史蒂夫为什么会对亲情如此地不信任……但望着跪在父亲身边的史蒂夫，一时也找不出什么话来安慰他，"你就陪你爸爸待一会儿吧……"

克莱尔记起自己在休息室里找到了"止血剂"，于是便回到囚犯管理室。这里的电力仍然没有恢复，克莱尔只有用打火机照明。伏在桌上的罗德里格感觉到有人接近，本能地拿起手枪对准克莱尔，当看清是克莱尔时才松了口气。

"你还在这个岛上吗？"罗德里格问道。

克莱尔没有回答，而是走到桌前，将止血剂放在了桌上。

罗德里格："止血剂？是你找到的？真是非常感谢你。"

克莱尔又将打火机放在桌上，"让我替你止血吧！"克莱尔说道。

罗德里格："谢了，不过还是让我自己来，你还是赶快离开这个岛吧！"

克莱尔听到这里，也没有多说什么，不过克莱尔看到由于牢房的电力中断，罗德里格想看见什么都很难，于是克莱尔指了指桌上的打火机"你拿着这个吧！这是我哥哥送给我的东西。"罗德里格为了感谢克莱尔，送给了她一把"开锁工具"。

告别了罗德里格，克莱尔通过断头台处的暗门，来到了医疗室。在医疗室里，克莱尔找到了一本"解剖医生之手记"，但是医生在哪里呢？从这本"手记"内容上来看，那个阿尔福雷德的确是个变态的家伙。

在医疗室地下的行刑室拿到了"钢琴转轴"之后，克莱尔利用手中的那对金枪打开了公邸二层秘书室内通向办公室的门，穿过长长的通道，来到私邸。登上楼梯由私邸的大门进入大堂。在大堂的客厅里，除了一些专业性非常强的书籍外便是一些无法理喻的怪异的装饰品，足以证明这里的主人有着可怕的嗜好……回到大堂，由楼梯上二层，来到二层走廊时，克莱尔听到了一男一女对话的声音……

"振作起来，哥哥，对付那样的女人为何会束手无策呢？"

克莱尔偷偷走到窗边，发现房内有一个女性的身影……难道她就是那个一直住在这里的阿莉西亚吗？

"哥哥你可是担负了重振亚西福特家族兴旺的重任啊！"

"我明白的，阿莉西亚，我一定会用这双手将失去的荣华拿回来，之后让你成为光荣的亚西福特家族的主人！"

"那么之后就交给我吧！哥哥，我会将那两人处理掉的……什么人！？谁站在走廊上？"

由于克莱尔过于靠近窗，险些就被阿莉西亚发现，还好她及时拐进走廊通道转弯的位置……

"发生了什么事？阿莉西亚？"

"没什么，看来只是我的心理作用，哥哥，我们出发吧！"

等到房间里静下来后，克莱尔进入了阿莉西亚寝室，在这里克莱尔又听到了在放映室里听到的那首幽幽的曲子，在房间里放着一个音乐盒，在盖子上写着："当红色女王与蓝色之王一起回到约定的地方时，道路便会打开。"看来需要找到"红色女王"和"蓝色之王"是接下来的关键了……

利用手中的"银色之键"，克莱尔打开了公邸会议室的门，在会议室中央的地板上，克莱尔找到了之前在情景模拟室中得到过的一模一样的"鹰之板"。另外，在房间尽头的主持人的桌上找到了"HUNK的报告书"。从报告书的内容上看，这个HUNK也是从这里的训练所里训练出来的。

在司令室得到了生物实验室的密码，克莱尔在生物实验室门前输入了密码之后，进入了生物实验室。一进去克莱尔便看到了那个穿白色工作服的人的尸体……惨不忍睹。在取下了"人骨之画"后，房间内的培养容器内突然跳出一只奇怪的生物，而且房间里再度响起了警报："已确认发生生化危机，污染程度3，防疫闸门将会降下，请工作人员立即离开。"——同样的事居然可以在一个人身上发生两次，克莱尔只有选择离开，不过这一次的脱逃会有一种会放电的生物袭击克莱尔，时间迫人，不要恋击，专心逃走为上策。

离开了生物实验室，克莱尔来到情景模拟室，将"人骨之画"挂在墙上，使得另一面墙壁降下出现了一个训练所的情景模拟模型，只是在模型上的"战车前通道"的位置上找不到那辆坦克的模型……在模型上找到了一把"黄金之键"，而一旁的纪念板则写着：

祝贺训练所的建成！

12月8日阿尔福雷德·亚西福特

在得到了"黄金之键"之后，公邸里面的最后的那个油画之间就能够打开进入了。不过就在克莱尔来到公邸大门口准备推门进入的时候，背后传来一个阴冷、陌生的声音：

"在我面前的，一定就是克里斯的妹妹克莱尔·雷德菲尔德了。"

克莱尔转过头，站在她面前的是一个穿着一身黑色衣服、戴着墨镜的高大金发男子。"你是谁？"克莱尔并不认识这名男子。

"我是被你哥哥克里斯所杀，为了复仇而从地狱里回来的亡灵……"那男人不紧不慢地说道。

"威斯克……"克莱尔对于"洋馆事件"有一些了解，很快地反应过来。

"正是这样……攻击这座岛的也是我！"威斯克一边说一边向着克莱尔走去，语速平稳，但却极有震慑力。

"你应该不知道我被抓到这里来的……"克莱尔面对一步一步逼来的威斯克，当然是十分吃惊。

"你一定把你的位置通知了你哥哥了吧！那个想妹妹的家伙一定会出现在这座岛上的！"看来威斯克似乎是有备而来。

"我不知道你为什么会这么恨我哥哥，但我相信我哥哥绝对不会是这样的人！"克莱尔还没有意识到她与克里斯的兄妹关系会给她带来什么。

威斯克听到这里，一下子单手将克莱尔脖子卡住，克莱尔在强大的力量之下根本无法反抗。"我就是恨克里斯！"威斯克恶狠狠地说道。

"你到底想对我哥哥做什么？"克莱尔挣扎着说道。

威斯克只是单手一挥，便将克莱尔整个人从台阶上扔到公邸前广场的地面上，不等克莱尔站起来又重重地踩到她的肩部，使克莱尔无法起身。"如果你死了，克里斯一定会很悲伤的。"威斯克终于说出了他的目的。就在威斯克准备下毒手的时候，他的耳机响了，"是我。"威斯克没有理会克莱尔，转过身去专心地接受讯息——他似乎根本不担心克莱尔会趁机逃掉，就像猫玩老鼠一样，老鼠是不会逃过猫的掌心的。"什么？"威斯克似乎听到了很令他吃惊的消息，"好的，我马上来！"威斯克转过身，冲着仍倒在地上的克莱尔说道："就暂时留住你的小命，不过，你是活不长的！"克莱尔抬起头，发现威斯克的墨镜后竟闪着……闪着只有丧尸的眼睛才会发出的红光！更让克莱尔感到吃惊的是，威斯克一跃而起，轻松地从公邸一侧的桥上跳下，顷刻之间就消失得无影无踪！普通的人类能够这样做吗？

无论如何，对于克莱尔来说，一场致命的危机总算是躲过去了。克莱尔还是按照原来的计划，来到了公邸的油画之间，在房间尽头阿尔福雷德巨幅肖像画的下面，克莱尔找到了一份"家主继承之祝词"，而在油画的下方则写着"追寻亚西福特家族的历史，那么真正的家主便会出现。"

家主继承之祝词

阿尔福雷德大人：

这次您继承亚西福特家族成为新的家主，我衷心地感到欢喜。

附上的是按照亚西福特家的惯例，作为祝贺品而送上的陶器之壶。

这个惯例，是由我们兼备美貌与智慧的亚西福特家的创始者维罗尼卡在位时，当时的管家为纪念做了一套金色茶杯送给她而作为开始的。

与为第二代家主斯大林大人以及斯大林大人的儿子，第三代家主托马斯大人服务的人一样，我人制作了和维罗尼卡大人同样的物品赠献给他们。之后家主的宝座传到了托马斯孪生兄弟亚瑟大人……

从亚瑟大人传到了您的爷爷爱德华，这也是我们亚西福特家的全盛时期。而安布雷拉这间制药公司也是爱德华大人创立的。不过，当爱德华大人死后，以您的父亲亚历山大继承为家主的时候开始，光荣的亚西福特家族便渐渐开始没落。

祈望在您的领导下能令亚西福特家族如同这个陶壶一样有着永远的光辉。

亚西福特家管家：西格尔·哈曼

按顺序按下了 6幅油画下面的按键之后，克莱尔走到阿尔福雷德的油画前面，按下了油画下面的按键，"追寻亚西福特家族的历史，那么真正的家主便会出现，那么'真正的家主'指的是谁呢？"触动机关之后，出现在克莱尔面前的，竟然是阿莉西亚的油画！难道说"真正的家主"指的是阿尔福雷德的孪生妹妹阿莉西亚？

得到了"陶器之壶"里的"女王蚁之装饰品"之后，位于私邸的阿莉西亚与阿尔福雷德寝室里的音乐盒之谜就能解开了。克莱尔来到位于阿尔福雷德寝室三层的书房，在左边的梯子旁找到了一则很旧的新闻剪报：

"天才少女，10岁就在著名大学以首名毕业！国际企业安布雷拉制药聘用她为主任研究员！"

看来这名"天才少女"应该就是跟亚西福特家族有关了，难道是阿莉西亚？

除了这则新闻剪报，克莱尔还在右边的柜子上发现了一份"阿尔福雷德告白手记"，从这份手记的内容上看，阿尔福雷德似乎对自己的妹妹不仅仅只是有着亲情而已……不过这仍然无法解释阿莉西亚为什么会将自己隐藏起来。难道是阿尔福雷德捣的鬼？

阿尔福雷德的告白手记

阿莉西亚，我美貌与智慧并重的妹妹，

我的一切。

只要是阿莉西亚所希望的事，我不论任何困难也会克服，就是要赌上性命也会达到目的。

为了阿莉西亚，我必须尽快重振在父亲亚历山大那一辈没落了的亚西福特家族，我要与阿莉西亚一起将亚西福特家族的荣光取回来。

当重振家族后，我会建一座只有高贵人的宫殿，阿莉西亚是不可以给那些下贱的人看到的。我要将我的一生都献给我所爱的阿莉西亚。阿莉西亚就如同女王蚁一样君临这个世界，由我来侍奉她。这，就是我的梦想，是对我的阿莉西亚爱的证明。

阿莉西亚，我是为你而生于这个世界上的。

废物们，你们俯首在阿莉西亚与我的脚下的日子很快便会来到。

献给所爱的阿莉西亚

阿尔福雷德·亚西福特

回到阿尔福雷德寝室，正当克莱尔打算出门离开的时候，忽然背后响起一个女性的声音："克莱尔·雷德菲尔德，你的死期到了！"

克莱尔猛转过身来，看见阿莉西亚端着一杆长枪一步步走近，她是怎么出现在这个房间里的？

"我们终于见面了，克莱尔……不过，第一次也是最后一次。我就是阿莉西亚·亚西福特，我要代我哥哥将你杀掉！"阿莉西亚话刚一说完，便向克莱尔开了一枪，克莱尔及时伏下闪过，靠在了桌边，这时阿莉西亚

又上了一发子弹，再次瞄准了克莱尔，而此时克莱尔也再没有能力闪避了…… 在这个紧急时刻，史蒂夫突然破门而入，使得阿莉西亚不得不调转枪头对付史蒂夫，慌乱之间似乎一枪打中了史蒂夫。史蒂夫立刻开枪还击，阿莉西亚在挨了一枪后转身就跑……原来这个房间里墙壁上的那个浮雕是个暗门！史蒂夫起身想去追，但看来刚才阿莉西亚的一枪已使他的手臂受伤了。

“你没事吗？”克莱尔对于再救她一命的史蒂夫非常关心。

“没事，只是一点点皮外伤而已，克莱尔，去追！”史蒂夫说完，就立刻冲入那道暗门。克莱尔在后面看着他，对于史蒂夫如此热心地帮助她，相比较之前他对人对事的态度，的确是有一些转变……

就这样二人也通过那个暗门进入阿莉西亚的寝室，不过并没有找到阿莉西亚，但在音乐盒上，克莱尔发现了一个金色的假发……正当克莱尔想拿起假发看个究竟时，阿尔福雷德突然从床顶跳了下来，史蒂夫干净利落地一脚把阿尔福雷德踹倒，阿尔福雷德扶着化妆台站了起来，转过头一下子看见了镜子里的自己……

“怎么会是这样？怎么会……这样？”阿尔福雷德看到了镜中的自己后，似乎并不认同镜中人，发疯似地惨叫一声，捂着脸就冲出了房间。

史蒂夫：“我搞不懂了，这到底是怎么回事？”

克莱尔：“根本从一开始就没有什么阿莉西亚……”

“这么说你的意思是那家伙有双重人格？”史蒂夫有些糊涂了。

克莱尔自己也有些疑惑：从刚才阿尔福雷德的表现来看，之前举枪瞄准她的阿莉西亚很明显就是阿尔福雷德假扮的。不过，真正的阿莉西亚又在哪里呢？难道只是存在于阿尔福雷德心中的一个……幻影？但是这似乎又说不通，因为根据油画之间的线索表明，阿莉西亚才是真正的“家主”啊！

就在史蒂夫与克莱尔迷惑之际，广播声打破了沉寂：“自爆装置已开动，请所有人员从机场处撤离。”

史蒂夫：“那家伙想将这个基地连同我们一起炸掉！”

克莱尔：“我们快点去机场吧！”

走出公邸，克莱尔和史蒂夫已经听到了上空飞机的轰鸣声，看样子这里的生还者都乘着飞机离开了。

另一边，受伤的阿尔福雷德在某个房间按动了手边的按钮：“我不会让你逃掉的，克莱尔·雷德菲尔德，你会知道和我作对会有什么样的下场！”一个巨大的冷冻槽升起，上面写着“T-078”，而从里面走出的，竟然是TYRANT！克里斯与吉尔在那座大屋中遇到的最强敌人，不也就是它吗？

在将铁桥升至二层以及解决了拦在路上的TYRANT后，克莱尔回到了飞机内，史蒂夫启动了飞机引擎，他们终于成功地离开这座噩梦小岛了！

史蒂夫：“成功了，终于离开这里了！”

克莱尔：“我们终于又获得自由了！”

两人四目相对，史蒂夫竟有些不好意思……

“克莱尔，对不起，我常常有些自以为是，给你添了不少的麻烦……如果你能和你的哥哥重聚那该有多好！虽然现在我是孤单一人……”

每当和史蒂夫谈到有关亲人的话题，克莱尔总是有些语塞：“史蒂夫……”

“噢，话又说回来，接下来我们去哪里好呢？无论你想去哪里，我都会送你去的。”史蒂夫也感到气氛有点压抑，及时转了话题。

“现在的话去夏威夷正是时候呢！”克莱尔很快有了好提议。

“就这样决定吧！”

正当二人谈得兴起的时候，不死心的阿尔福雷德跑到战车前通道按动坦克上隐藏的机关进入坦克下的密道：“游戏还未结束，我要让你们知道我真正的可怕！”阿尔福雷德打开了通道内的闸门，里面停放着两架战斗机，阿尔福雷德乘上其中一架，看来，阿尔福雷德并没有打算就此放过克莱尔她们……

在利用飞机货舱内弹射货物的装置将TYRANT打下飞机之后，克莱尔回到驾驶舱内。

“发生什么事了？”史蒂夫显然不知道刚才的一战有多险恶。

“没什么，一只大臭虫在作怪而已。”克莱尔答道。

就在二人再次松了口气的时候，飞机的操作系统失灵了！

克莱尔：“怎么了，史蒂夫？”

史蒂夫：“我也不知道，飞行自动改变了航线，变成自动驾驶了！”

这时飞机上的显示屏又出现了阴魂不散的阿尔福雷德的面孔，“实在是抱歉，我是不会让你们这么顺利地逃走的！”

克莱尔和史蒂夫对此一点办法也没有，又不知道飞机即将飞往一个什么样的地方，两人索性肩靠肩的坐在地上睡着了……也不知飞了多久，先醒过来的史蒂夫看着身边克莱尔的神态着了迷，情不自禁地吻向克莱尔……然而这时克莱尔似乎快要醒来了，史蒂夫立刻站起来，伸了一个懒腰靠在窗边装作若无其事的样子，为了表现得更“自然”点，史蒂夫将头转向窗外，不过当他望向窗外时，却被眼前的景象惊呆了……

“这，这是哪里？”史蒂夫跑到仪表盘前看现在的位置，“南纬82° 17’……”，史蒂夫惊叫起来，醒来的克莱尔也望出窗外，只见四周是白茫茫的一片……

“这里是，是南极呀……”史蒂夫惊呼。

克莱尔：“什么？”

这时飞机向着预定目标降落，白茫茫的一片雪原上相对集中建立着几座建筑物，不过从外表上看似乎已经废弃多时了。

克莱尔：“看，那不是之前逃走的那些飞机吗？”

史蒂夫：“这么说，这里是安布雷拉的……基地？”

也许是刚才的激战使飞机的导航系统出了问题，急速着陆的飞机直撞向一栋建筑物的上层，机头冲进建筑物的内部，史蒂夫与克莱尔因为冲击所造成的巨大震动而被震晕了过去。

“史蒂夫，醒醒。”

先醒来的是克莱尔，见史蒂夫倒在地上，便把他弄醒。

“我们还活着？”史蒂夫摸摸被撞痛的头，站了起来。

史蒂夫将机舱门踹开，跳入基地的通道内，转身向还在飞机里的克莱尔摊开双手：“跳吧，克莱尔，我接住你。”

克莱尔跳下时脚下一滑，前冲力使史蒂夫与克莱尔抱在一起摔在地上，史蒂夫顺势将克莱尔紧紧抱住。也许在经历了这么多事情之后，现在史蒂夫的心情最不能平静……只是此时克莱尔似乎并没有察觉到史蒂夫的感受，迅速站了起来，“多谢。”克莱尔伸手想拉史蒂夫起来，但史蒂夫却飞快地自己爬了起来，也许此时他心中只有“失望”二字。

史蒂夫：“嗯……这个……我们还是分头在这个大冰箱里找出口吧！”

于是两人再度分头行动。克莱尔沿着楼梯经所长室前通路进入所长室，这里有打字机及道具箱。在道具箱的旁边有一本“亚历山大之手记”，从这本“手记”上，克莱尔终于了解到“T病毒”是如何诞生的，看来亚西福特家族正是它的缔造者！同时，这些接踵而来的悲剧可以说也是由亚西福特家族一手造成的！另外，在房间尽头，克莱尔发现书架似乎是可以活动的，推开之后发现后面竟是一个密室。里面有一个大铁柜，克莱尔刚想调查这个铁柜的时候忽然一只小老鼠从柜子里跳了出来，更奇怪的是这只老鼠并没有立即逃走，而是冲克莱尔叫了几声……之后克莱尔在柜子里发现了一张“管家的信”和一个红色的按钮，不过可能是因为电力尚未恢复的缘故，按下去之后也没有反应。在读了“管家的信”之后，克莱尔猜测，也许是因为阿莉西亚的死对阿尔福雷德打击过深，而导致他的双重人格？不过从这封信的字里行间，又似乎透出一份恐慌与疑惑……难道说这里面另有内情？

亚历山大之手记

我的父亲爱德华与同是贵族出身的斯宾塞合作发现了始祖病毒，他们不断进行将其作为军事用途的研究，终于研究有了成果，始祖病毒的突发体被称为t病毒。

为了掩饰其研究成果并将其研究继续下去，父亲他们创立了安布雷拉制药公司。

我是遗传工程学的专家，为了协助父亲而进行着一项非常绝密的计划，然而我的研究困难重重，父亲也在研究中途去世。到了我这一代，在t病毒的研究上比其他的研究人员落后了很多；由伟大的始祖维罗尼卡开始的亚西福特家族之名也因此一落千丈。

再这样下去，我的公司迟早会被斯宾塞所控制，我必须要在斯宾塞发觉这一切之前尽早将计划完成……在一切准备妥当之后，我在一个南极废矿的运输站内准备了大规模的最新研究设备，而在设施之内，有着已死的特利博尔所留下的，和我的大屋同样设计的房间。为了保密，这个机密计划是以一个代号来称呼的，那就是我所期盼能够再降临的，我亚西福特家族美丽的始祖——维罗尼卡。

与她名字相符的研究成果，肯定可以再次为亚西福特家族带来荣光的。

经过一番周折，克莱尔总算是恢复了这里的电力供应。回到所长室，再次按动那个红色的按钮，铁柜自动移开露出了后面的一个密室。这间密室的地面是由铁丝网构成的，克莱尔透过铁丝网往下看，只见一个“人”被锁在墙上，双眼被蒙住，并被一柄巨斧压住身躯！那“人”似乎是察觉到有其他人的接近，发出了恐怖的嚎叫！但细细听来又像是痛苦的悲鸣……也许这又是安布雷拉某个实验的牺牲品？

在位于动力室二层的尽头，克莱尔找到了一个四角型的活门把手。在回到分类室的二层部分时，遇见了史蒂夫。

史蒂夫：“距这里10公里处有一所观测站，如果能到那里说不定就可以通知其他人前来救援的！”

克莱尔：“太好了！你看那边的那台削岩机，可以利用一下啊。”

史蒂夫：“OK，交给我好了！”

于是史蒂夫便开始操纵升降台想升起削岩机。克莱尔则靠在旁边的仪器前。史蒂夫看着克莱尔的背影……那种感觉又一次涌上了他的心头，使得他一时之间竟然忘了手中正操纵着的仪器……“危险！史蒂夫！”克莱尔发现削岩机直向控制台这边撞过来，连忙转过头向史蒂夫这边喊道。尽管史蒂夫迅速做出了反应，可惜为时已晚，削岩机撞上了架在附近的管道上，破裂的管道开始泄漏一些黄色的气体……

史蒂夫：“见鬼，是毒气！”

正在向外跑的克莱尔扭头看到史蒂夫仍在仪器那里不断地按动按键希望能够挽回自己犯下的错误，于是又返身跑回去，拖着他离开了这个房间。史蒂夫显然感到十分内疚：“我干了什么？我……”“现在不是自责的时候啊！”克莱尔说道，“史蒂夫，我们一定可以逃出这里的。”不愧是经历过磨难的克莱尔，并没有因此而灰心。史蒂夫在听到克莱尔的话之后，自责的心情才稍稍有些好转。

克莱尔：“我们还是得找到对付那些毒气的方法，分头去找吧！”

史蒂夫：“好吧。”

史蒂夫刚转身准备离开，克莱尔在后面叫住了他：“史蒂夫，别忘了，我们一定会离开这里的……一起离开！”

在取得了“防毒面罩”以及“八角活门把手”之后，克莱尔终于将房间内的毒气全部散掉，“这个问题总算是解决了。”克莱尔松了一口气。

“是吗？”



克莱尔回头一看，是阿尔福雷德！正站在动力室二层的通道上用那支狙击步枪对准着她！

“真想听听你死的时候的惨叫！”阿尔福雷德一脸的杀气。

“我会让你如愿吗？”又是史蒂夫及时赶到！他奇迹般地连续躲过阿尔福雷德两枪，接着跳到阿尔福雷德身前对准了就是一通扫射，将阿尔福雷德打下废坑！这时，从所长室里，再度传来了那阵令人心悸的嚎叫声……镜头转向所长室，在所长室的密室里，那个“人”的胸口和背部出现了奇怪的细胞组织，之后他更挣脱了锁链，只是一挺身便将胸前的大斧弹开！之后，便缓缓地走出了那个地下密室……

回到采掘室这边，克莱尔将阿尔福雷德掉在地上的狙击步枪拾了起来，在史蒂夫的催促下登上了削岩机。

来到直升机平台附近，二人爬上长长的梯子，来到了直升机平台。正当克莱尔准备走下平台另一边的铁桥时，却忽然发现前方似乎有什么正在向这边靠近，克莱尔本能地停住了脚步。直到铁桥上的那东西走近时，克莱尔才看清铁桥上的竟是在所长密室里见到的“人”！她被吓得向后退了几步，史蒂夫发觉有些不对劲后立刻冲到克莱尔身前护住克莱尔，只见那“人”的背后竟然长出了数条长长的触手！史蒂夫也被面前的情景震住了，还未来得及开枪就被那“人”的触手从直升机场上打了下去！克莱尔赶忙跑到平台边，好在史蒂夫及时地抓住了平台下的铁板，也算是不幸中的万幸了。克莱尔正试图第一时间将史蒂夫拉起来，可是那“人”已经上了平台！

克莱尔：“史蒂夫，坚持一会儿，我先去解决那个家伙！”

史蒂夫：“克莱尔，不要管我，你先逃吧！”

克莱尔没有回答，她站了起来，冷静地看着那“人”，不用说，打倒这个怪物，已经成为了克莱尔的首要目标。

……

击败了那怪物，克莱尔跑到平台边，这时史蒂夫似乎已经失去了意识，只是凭着那一份求生的意志抓着铁板不放……终于将史蒂夫拉了上来，经过连场恶战，两人精疲力竭地坐在地上。

史蒂夫：“对不起，是我连累了你。”

克莱尔：“说这个干什么？我们赶快走吧！”

两人起身离开，史蒂夫望着克莱尔的背影，对自己许下了一个承诺：“下次我一定会保护你的，克莱尔。”

下了平台，在另一栋建筑旁两人发现了一辆雪上用的大卡车，于是两人乘上卡车离去。

这时转向基地那一边，在某个房间内，竟然又出现了阿尔福雷德的身影……身受重伤的阿尔福雷德跌跌撞撞地来到房间中央的一个大容器前，这个大容器里面似乎还装着一个人……阿尔福雷德已经站不起来了，他拼命地爬到了容器前，一边伸出手来想触摸那容器，口里一边念着一个人的名字 —

“阿莉西亚……阿莉西亚……”

不知道是阿尔福雷德这句话还是别的什么原因，房间里的仪器突然全部开始工作，容器内的培养液开始慢慢地向外排出，从容器里走出来一个金发女性，她认出了倒在地上的阿尔福雷德，缓缓向他走过去……

这个女人就是阿莉西亚？她不是应该在 15 年前的一场意外中死去了吗？

“你终于醒来了，阿莉西亚……阿莉西亚……”阿尔福雷德俯在楼梯上呼唤着妹妹的名字死去。与此同时，一条长长的触手从基地冲出，以难以想像的速度追上了克莱尔与史蒂夫所乘的那辆卡车，接着竟将那货车卷起后摔在地上！

基地之内，阿莉西亚轻抚着阿尔福雷德的头，一旁的屏幕上的正是那被大火吞没的卡车的影像……这触手、阿莉西亚……到底这对兄妹还隐藏着什么秘密？克莱尔与史蒂夫是否能够再次化险为夷呢？

与此同时，孤岛洛克福特。收到里昂的 Email 而赶往这里的克里斯·雷德菲尔德所驾驶的快艇停在山崖下的海面上，他正徒手向山顶攀登……一不小心肩上的装备滑落下去，克里斯向下看了看，想也没想就继续往上爬。

“克莱尔，你一定要平安无事，我马上就来救你！”

终于爬上了山崖，克里斯在地下墓地的入口处，看到有一个人靠在前面的墙边坐着，便走了过去。这人正是罗德里格，不过，克里斯当然不会认识他。罗德里格：“我还以为这座岛上已没有活人了……你是谁？”

克里斯：“我是来这个岛上找我妹妹的。”

“妹妹？”

“你有没有听到过克莱尔·雷德菲尔德这个名字？”

“你是说克莱尔？”

“你认识她？”克里斯有些激动，一只手扶住了罗德里格的肩。

“不用担心她，她已经走了，我刚才看见有几架飞机离开了这里，我想她大概已经离开这个岛了吧！”

“是这样……”听到妹妹的好消息，克里斯暗暗松了一口气。

“这座岛上大概也只剩下你和我了，走吧，离开这里，去找你妹妹吧！”

正当克里斯站起来准备离开的时候，那只沙虫再次钻了出来，一口将坐在地上的罗德里格吞了下去！克里斯当然是施手相救。沙虫在被打死之前，将罗德里格又吐了出来，只是此时罗德里格已经伤上加伤，奄奄一息了……

克里斯：“嘿，振作起来啊！”

罗德里格：“……这样……这样也许就能和家人团聚了吧！”克里斯明白罗德里格指的是“死亡”，看来罗德里格知道自己捱不了多久了。

罗德里格：“这个……你拿着吧！”

克里斯：“什么？”

罗德里格：“是她送我的……只是……现在……对我来说已经没有作用了，你……留……”罗德里格终于可以见到他的家人了。

克里斯接过罗德里格手中的东西——竟是自己送给克莱尔的那个打火机！想不到会这样取回它……

克里斯乘升降机来到了训练所内。在车库二层部分的桌上找到一份《强化耐蚀合金缺陷报告》，得知若想打开战斗机格纳库就必须得到“溶剂 α”、“溶剂 Σ”及“鹰之板”这三件物品，而且还知道加热“溶剂 Σ”的温度恰好与训练所落成的日子相同。

从车房来到司令室前通道，这时忽然传来一阵女性的歌声！进入司令室，克里斯看见大屏幕上阿莉西亚正抱着阿尔福雷德，轻抚着他的头……“这个女人是谁？”克里斯对于阿莉西亚可以说是一无所知。

就在同时，还在一个人在机场的运输机停泊处通过另一个屏幕在看着克里斯及阿莉西亚……是威斯克。

“阿莉西亚！！该死！她已醒来了！”看起来威斯克对于阿莉西亚 15 年前的“死”有着更深的了解……“嗯……果然，克里斯，是你……我正好有点礼物送给你，克里斯！”威斯克说完，将身后的一个小货柜打开，还开动了一个小型的机器人，“克里斯，这是我对老朋友的一点招待，你一定要收下啊！”小货柜徐徐打开，里面装着的，竟然是……曾在浣熊市出现过的猎杀者！

难道威斯克仍在为安布雷拉服务吗？那么他为什么又会来袭击安布雷拉的基地呢？难道还有其它的组织也有生产这种生化生物兵器的能力？

“很久不见了，克里斯。”当克里斯经过 B.O.W. 储存库时，背后一阵熟悉的声音传了过来。克里斯回头一看，原来是他！？对于他，克里斯实在是再熟悉不过了……

“威斯克？！”这个叛徒不是在“洋馆”事件中就被 T-TYRANT 所杀掉了吗？克里斯吃了一惊：“……你还活着！？”威斯克没有回答，只是冷笑了几声，他还是架着那副墨镜，让人根本就猜不透他到底在想什么……“你为什么会在这里？”克里斯换了一个问题。“我的目的是阿莉西亚！”“嗯？”“我是受雇来捉她的！”“什么？这么说袭击这里的人就是你？！难道克莱尔也被你……”一想到这里，克里斯根本顾不上追问威斯克“阿莉西亚”是何方神圣，愤怒地举枪向威斯克射击，但克里斯还未完全举起枪，威斯克就以一种常人无法达到的速度冲向克里斯，将克里斯撞飞出几米远！之后扶了扶墨镜，露出满意的微笑，再次以那种速度冲到克里斯面前很轻松的将克里斯单手抓起！“克里斯，你毁了我，毁了我的计划，毁了我的一切，所以我将我的灵魂卖给了新的组织，现在，你去死吧！”克里斯根本无法挣脱威斯克的手，在挣扎中一拳将威斯克的墨镜打了下来，只见那墨镜后面的竟是一双黄色的眼珠！“克里斯，死之前让我告诉你，克莱尔正在南极，而那个阿莉西亚也是一样。不过很遗憾，你是看不到你妹妹了！”正当威斯克准备下杀手的时候，房间里突然传来女性的

笑声，屏幕里竟然出现阿莉西亚的样子！而威斯克发现了他的目标后立刻随手将克里斯摔向一旁的冷冻囊上后就离开了——显然，克里斯比起阿莉西亚在他心中要重要许多。

克里斯爬了起来。为何威斯克会有如此大的力量呢？也许是与那个威斯克所说的“新组织”有关？不过现在更重要的是找到克莱尔。

在击倒了水中怪物Alibinoid之后，克里斯终于在池子中央摸到了“鹰之板”，在利用“溶剂混合液”腐蚀了“鹰之板”之后，得到了“黄金戟”。接下来克里斯来到坦克车下通道，使用黄金戟打开了通道尽头战斗格纳库的门，飞行驾驶自然是难不倒飞行员出身的克里斯了。克里斯驾驶着一架战斗机飞出了洛克福特岛，他的目标，当然是南极的安布雷拉基地了！“克莱尔，我一定会来救你的！”

到达南极基地后，克里斯在所长室里找到了一本“阿尔福雷德日记”，从日记的内容中，可以知道阿尔福雷德与阿莉西亚竟将自己的“父亲”作为实验品进行实验……（在直升机场上阻止克莱尔与史蒂夫前进的正是阿尔福雷德与阿莉西亚的“父亲”亚历山大，虽然称亚历山大为亚西福特兄妹的“制造者”可能更为贴切，不过毕竟是由亚历山大将他们一手养大……这对兄妹的做法的确让人有些不寒而栗！）

带着在灭菌室的困惑，克里斯来到了阿莉西亚研究室。在研究室的桌上，克里斯找到了“女王蚁（蚁后）之研究报告”。从这份报告上可以得知，阿莉西亚明知对亚历山大的实验是何后果，却也仍然对亚历山大进行了“那个”实验！并且阿莉西亚还提到了“放在武器药品仓库的解毒剂”，不知道会不会有什么帮助呢？

接下来，克里斯来到另一边的阿莉西亚室，在电脑前找到了“病毒研究报告”，从这个报告上得知，如果不能立刻阻止阿莉西亚，人类将会面临全球性的生化危机！

恢复电力后，克里斯在这庭园的一侧发现了一扇似曾相识的大门……通过这扇大门进入大堂——这不是那座“洋馆”的大堂吗？看来亚西福特家族的人都有些令人不舒服的奇怪思维……在一层的楼梯背后，克里斯发现了被茧牢牢封住的克莱尔！克里斯立即用手边的小刀将茧划开，救下了克莱尔，终于找到克莱尔了！

过了一会儿，克莱尔醒过来了。

“哥哥！”克莱尔醒过来之后发现在她面前的竟然是克里斯，自然惊喜万分。

克里斯：“你平安无事就好了，现在我们赶快先离开这里吧！”

“等等，还有史蒂夫……”

“史蒂夫？他是谁？”

“他是和我一起从孤岛上逃出来的，但在受到袭击后便和他失散了！”

“难道他现在正在基地的某处？”

“嗯……”

就在克里斯与克莱尔准备起身离开这里的时候，忽然从二层传来一阵刺耳的笑声，不用说，一定是阿莉西亚！同样是兄妹，克里斯与克莱尔，阿尔福雷德与阿莉西亚，一边是相互信任彼此依靠，而另一边则是变态的忠诚和对忠诚残酷的利用！

克里斯：“是阿莉西亚！”

克莱尔：“阿莉西亚？她还活着？”在克莱尔看来，阿莉西亚应是父亲亚历山大实验的牺牲品才对……（然而恰恰相反。）

阿莉西亚：“我现在就带你们去适合蝼蚁死去的地方去吧！”说完便进入了大堂二层旁的房间。

克莱尔：“说不定史蒂夫现在就在她的手上！”

克里斯：“那我们追吧！”

当两人正跑上楼梯的时候，曾袭击克莱尔的触手破墙而入，一下子就把楼梯击得粉碎！跑在后面的克里斯摔到了一层，脚似乎受伤了，暂时无法站起来，而同时从二层门的另一边传来了史蒂夫的惨叫！克莱尔一下子不知该如何是好。

克里斯：“快去追她吧！我这边没什么大问题！”

克莱尔：“只是……哥哥……”

克里斯：“救史蒂夫去吧！去呀！我跟着便来。”

克莱尔进入一旁的二层房间，通过L字走廊，在一旁的囚室内找到了一份“保安档案”，档案中提到只要启动了自爆装置，所有门的封锁都会自动解除……希望不要用到这个装置才好。

保安档案

在这个研究所内，保存了亚西福特家族的最高机密。

为了以防万一，我们在控制室设置了自爆装置。当自爆装置启动后，为了安全转移能够顺利地进行，所有门的封锁都会被解除。使用和格纳库直接连结的升降机，即使只剩下很短的时间也能安全逃脱。

这个起爆密码，我献给了一切计划起点的伟大始祖，美丽的人。

愿亚西福特光荣永在

亚历山大·亚西福特

进入“莱斯费特房间”后，克莱尔发现房间的门被自动反锁了。在房间的尽头克莱尔终于找到了史蒂夫，不过史蒂夫如同亚历山大那样被困在了墙角！而且克莱尔无论怎么样也没法取下压住史蒂夫头的那把大斧。

克莱尔：“不行啊！根本就没办法把这东西取下来，谁干的？”

史蒂夫：“那个女人……她……完全疯了……她对亚历山大的实验……同样给我做了……啊……”

就在这时，史蒂夫的身体突然出现了异变！

克莱尔：“怎么了，史蒂夫？”

史蒂夫没有回答，只是一把推开了克莱尔，“好痛……难受……克莱尔，救我……”此时的史蒂夫，已经完全变成一只巨大的怪物！而那柄克莱尔根本扳不动的巨斧也被怪物化的史蒂夫轻易取下，克莱尔不能相信自己眼前发生的一切，冲着怪物化的史蒂夫喊着他的名字，希望能够唤醒他，而回应她的，只是史蒂夫那双充满杀机、血红的眼睛！克莱尔只有选择逃走。在闸门关下的一瞬间克莱尔从门下冲了过去，而怪物化的史蒂夫疯狂地挥着巨斧不断地劈向闸门，克莱尔只有紧贴着通道尽头的墙壁，眼中满是无助和绝望……眼看铁闸门要被史蒂夫冲破，那可恶的触手又从墙内冲出来缠住了克莱尔！史蒂夫冲破了闸门，一步一步向克莱尔逼进，高举起了巨斧……就在砍下去的一刹那，史蒂夫残留的那一点点尚属于人类的意识起了作用……巨斧一下子将那触手斩断！那触手在重击了史蒂夫一下之后负伤离去，而倒在地上的史蒂夫，竟慢慢从怪物状态变回成原来的样子……

克莱尔：“史蒂夫……”

史蒂夫握住克莱尔的手，抚摸着自己的脸，似乎感受着克莱尔的体温……

“很，很温暖。”

“史蒂夫，振作起来，哥哥来这里救我了，我们可以离开这里了！”

“太好了，你哥哥来了……只是……我不能实现你的诺言……一起离开了……”

“你……说什么？”

“能够遇上你，我很高兴……我……我爱你……克莱尔……”话未说完，史蒂夫紧握着克莱尔的手悄然松开……

“史蒂夫？史蒂夫？史蒂夫！！”无论克莱尔再怎样呼喊史蒂夫的名字，史蒂夫也不能回应她了。在最后一刻能够死在克莱尔的怀里，能够在死前向克莱尔表白，史蒂夫也可以死而无憾了。

克里斯这边，当克里斯刚刚处理完自己的伤，突然听见威斯克和阿莉西亚的对话声！克里斯连忙躲到楼梯下，决定看看情况再说。因为他知道，这两人也是敌对的关系。

威斯克仍然是那副不紧不慢，但却盛气凌人的样子，他冲着楼梯上的阿莉西亚说道：“终于找到你了，阿莉西亚，跟我走！”

阿莉西亚没有动，只是望着威斯克。

威斯克慢慢地走上楼梯，“你创造出的‘T－VERONICA’病毒的样本在你的体内吧！我要得到它！交出来！”

阿莉西亚冷冷一笑：“你想得到我？那就要看你有没有这种本事了！”说完，阿莉西亚步下楼梯，身体开始不断地变化，这就是阿莉西亚忍耐了15年的成果，一种能够与‘T－VERONICA’病毒共存的力量！威斯克吃惊地看着阿莉西亚身体的异变，甚至直到阿莉西亚靠近他时才反应过来。阿莉西亚一拳就将威斯克打飞，威斯克在空中及时调整了平衡，落地之后侧翻躲过了阿莉西亚的第二击，起身之后，仍然不死心地对阿莉西亚说：“你一定得跟我走！”阿莉西亚洒出一股“鲜血”，由于站在死角，威斯克竟采用“走壁”的方法，躲过了大部分的“鲜血”，并借助弹力一拳击中了阿莉西亚，落地时顺势一个翻滚压熄了臂上的火焰！（果然是从“地狱”回来的威斯克！）阿莉西亚很快地就扭过身来，再次向着威斯克洒出了“鲜血”，这次连躲在柱子后面的克里斯也不得不和威斯克一样使用侧翻躲过阿莉西亚的攻击。威斯克起身后发现了身后的克里斯，第一反应就是想冲过去，但刚好被阿莉西亚的“鲜血”所击中，使他不得不停下来扑灭身上的火焰。威斯克见没有打赢阿莉西亚的可能，便转过头，冲着克里斯冷笑着说道：“克里斯，你是我最出色的部下，这里就交给你了！”说完，便趁阿莉西亚攻击之前冲出大门，溜之大吉，留下克里斯这个他们三人中“惟一的普通人”收拾烂摊子……

艰难地打倒阿莉西亚第二形态之后，克里斯利用到手的三颗“宝石”，打开了大堂里的暗道，进入遗传研究室。在研究室找到一份“代号：维罗尼卡报告书”。亚西福特兄妹的身世之谜终于解开了。

代号：维罗尼卡报告书

经过长年累月的研究，我终于发现了掌管智能的遗传因子了！我成功地利用改变遗传因子的排列顺序从而改变了人智力的绝对值。我以伟大的始祖的遗传因子为基础再操作其因子，移植到一个代理母体的受精卵，只是出乎我意料的是最后竟诞生下孪生的一男一女。男孩智力虽然比常人要高，但并非天才，而女孩则天生具备这个世界上前所未有的天才智慧。就有如伟大的始祖再度降临这个世界。

两个孩子的名字早已定了下来：

男孩子叫阿尔福雷德。

女孩子叫阿莉西亚。

相信阿莉西亚凭借着她的智慧，能将亚西福特家族的荣光推向顶点吧！

亚历山大·亚西福特

经L字走廊来到囚室，克里斯听到从莱斯费特房间里传来的克莱尔的哭声……

克里斯：“克莱尔！？……是克莱尔吗？”

克莱尔：“哥哥？”

克里斯怎么也打不开那扇门，“该死，打不开，克莱尔，你找到了史蒂夫了吗？”回答他的只有咽呜着说出史蒂夫名字的声音……克里斯已大概猜到了发生了什么事，但现在最要紧的是离开这里。“好了，克莱尔，离开这里吧！你能从这里把门打开吗？”“不行，打不开。”克莱尔答道。于是克里斯再次尝试撞开门，但还是没成功。“哥哥，这里应该有一个自爆装置的……如果启动这个装置就可以开启所有的门了……”

在克莱尔从门缝下塞出的“保安档案”中找到“保安卡”之后，克里斯进入了控制室，在控制台前输入了密码“VERONICA”之后，自爆装置的倒数开始了！只剩下5分钟的时间，克里斯立即来到控制室前平台，这时克莱尔正好跑过来与克里斯会合。正当两人准备离开时，那触手再次出现，这次触手带来的，竟是如同产卵

一般重生的阿莉西亚！难道她真是不死之身吗？

对面这样的强敌，逃跑的话速度肯定不及那触手，只有一战了！由于“线性冲击炮”的能量注入还需一段时间，因此在这段时间里，必须得抵挡住阿莉西亚的致命攻击！克里斯决定自己一个人对付阿莉西亚：“克莱尔，你先走，我来收拾这个家伙！”

克莱尔：“不过……哥哥你……”

克里斯：“这里就交给我好了，你走，走啊！”

“哥哥你一定要来啊！一定要小心！”克莱尔也知道留在这里的话会分散克里斯的精力，于是便转身离开。不过阿莉西亚却用一道火墙挡住了克莱尔的去路，克里斯及时给了阿莉西亚一枪，让克莱尔趁机绕过火墙跑向飞机库。这一击大大激怒了阿莉西亚，阿莉西亚再度变身，成为了一只根本就没有人形的恐怖怪物！！

……

终于，在线性冲击炮的致命一击后，阿莉西亚化为了齑粉！克里斯扔下手中的武器，开始了最后的脱逃！在爆炸及大火中，克里斯朝飞机库方向跑去，刚刚跑下控制室前广场的楼梯，却一眼看见威斯克抓着克莱尔站在他面前！

“哥哥！”克莱尔被威斯克反缚双手，无法挣脱。

“克莱尔！”克里斯看着自己的妹妹被威斯克从一旁的门带走，立刻追赶过去。在突破了丧尸的重重包围之后，终于在港口追上了威斯克。

“太棒了，克里斯……”威斯克望着追赶过来的克里斯，仍慢条斯理地说着……“对于阿莉西亚的研究并没有什么大不了的，现在，只剩下对你的复仇了！！”

克里斯：“放我妹妹走，威斯克，你的目标是我。”

“好啊。”威斯克爽快地放了克莱尔，看来威斯克抓克莱尔就是想要引克里斯过来，“今天可真是奇妙，我为了追踪阿莉西亚而来到了这里，想不到还能够在这里干掉你！”

“你别想了！”克里斯打断了威斯克的话，“事实上你也并没有得到阿莉西亚！”

“哼，那并不重要，我手上还有史蒂夫！”

“史蒂夫！？”威斯克的话让克里斯吃了一惊。

“他的体内残留有‘T－阿莉西亚’的病毒，绝对是个上好的研究材料。”原来威斯克早就另有打算，将目标瞄准了史蒂夫……“弄得好的话，他还会和我一样重生呢！哼哼……说不定你的妹妹还会与他再会的。”

“你！”听到这里，克莱尔实在是怒不可遏，冲向威斯克那一边，“你别碰史蒂夫！”这时克里斯及时拉住了她。

“臭女人，别妄想了！史蒂夫已经被我的部下先运走了！”威斯克冷笑道。

“克莱尔，你先走吧。”克里斯并不想让克莱尔也卷进他和威斯克的仇恨中来。

“哥哥？”

“我是S.T.A.R.S.的幸存者，我一定要打倒他！”

“那好吧，记着，我们约定好了的啊！”克莱尔十分信任自己的哥哥，在嘱咐了哥哥之后，便离开了。

克里斯看着威斯克：“为了因你而牺牲的同事，我一定要打倒你！”

“我不明白，克里斯，你哪来的自信？”威斯克根本不把克里斯放在眼里。他慢慢地走近克里斯，克里斯拿起一边的铁管，全力向威斯克击去，没想到威斯克只是用手臂就挡住了克里斯这全力的一击！接着趁克里斯还在吃惊之际，一脚将克里斯踢飞了出去！克里斯勉强爬了起来，威斯克跟上去，几拳就将克里斯打得踉踉跄跄，毫无还手之力……威斯克仰天狂呼：“看吧！这种力量！这就是我放弃做人的代价！”说到这里，还不解恨地一拳将克里斯打得在空中翻了180°，重重地摔在了地上！克里斯抬起头，一眼看见头顶上方吊着的钢筋……“让我送你到那个世界去吧！”威斯克高高跃起，准备给克里斯最后的一击，这时克里斯则拼尽全力，跃向前方的钢绳转轴拉杆，用体重将拉杆压了下去！上方的钢筋条落下正好砸在了威斯克的身上！克里斯努力地靠墙坐了起来，然而，令人难以致信的是，威斯克竟然掀起身上的钢筋条，再度站了起来，那微微翘起的嘴角仿佛在说：“你以为这样就能够打倒我吗？”

克里斯见状，强撑着站了起来，向着威斯克走去。就在两人准备再度交手的时候，中央的燃气管倒在了两人中间，并发生了大爆炸！大火不仅烧伤了威斯克的脸，更将两人隔开了！威斯克捂着受伤的左脸，样子越发狰狞：“今天是你的幸运日，克里斯，你给我记着，下次我们再见面时，就是你的死期！”克里斯毫无惧色：“我等着！”“那么就再会吧，克里斯！”说完，威斯克狂笑起来！而克里斯则向着飞机库跑去——克莱尔还在那儿等着他。

克莱尔此时正坐在飞机上祈求哥哥的平安归来。最后一刻，克里斯乘升降机来到了飞机库，这时大爆炸开始了，爆炸的冲击波将他整个人都吹飞起来，但幸运的是克里斯刚好跌在了飞机的机头上！克莱尔欣喜地看着哥哥：“哥哥！”而克里斯则一副轻松的口气：“你这是什么表情？我说过的就一定能做得到！”

飞机在大爆炸中飞离了基地。

克莱尔：“哥哥，答应我，不要再和我分开……”

克里斯：“对不起，克莱尔，不行，因为我还有一件事没去做！”

“难道是……”

“对，现在是该让安布雷拉血债血偿的时候了！我们要将安布雷拉消灭！这一切都要有个了结！”

克莱尔与克里斯踏上了他们反击安布雷拉的第一步！

最快爆机流程表



克莱尔·孤岛前篇

START，装备打火机与罗德里格（前译蒙特利哥）发生剧情，得到小刀。

来到守卫塔前广场，与史蒂夫发生剧情，得到手枪。

进入作业室时放下所有的金属物品

在监视室遇到史蒂夫，发生剧情。调查办公桌取得“鹰之纹章”，开启角落里的仓库闸门开关后离开，将“鹰之纹章”拿到3D扫描仪前使用。离开作业室。

在断头台前广场开启仓库闸门，取得灭火器，调查断头台下方得到“南京锭之键”。

在坟场起火的货车处使用灭火器，得到手提箱，调查手提箱上方得到特殊合金TG－01。

回到作业室，在3D扫描仪边的3D制作机旁使用特殊合金TG－01，得到“鹰之纹章”的复制品。离开作业时室记得拿上空的灭火器。

来到守卫塔前广场，使用“鹰之纹章”的复制品打开通往铁桥的门。

在铁桥的另一端推动箱子盖住火焰，制造可以爬上去的通道。上楼梯后来到公邸与训练所的路口。

来到公邸，在公邸前庭找到“海军之证”。

进入公邸，在电脑前输入密码NTC0394打开通往会议室前走廊的通道。

在洗手间时装备打火机，可免受蝙蝠的袭击。找到一个上了锁的箱子。

进入放映室，按动金色蚂蚁模型下方的按键，CG之后进入隐藏房间拿到“操纵舵”。

进入秘书室，整理道具，放下“海军之证”和上了锁的箱子。

离开公邸的时候，听到了史蒂夫的求救声。



回到放映室，在屏幕前调查，选择C和E之后决定，救出史蒂夫。

离开公邸，向右走下楼梯来到公邸港口，使用“操纵舵”进入潜水艇。

在潜水艇内得到腰包，使手持道具的上限增加。开动潜水艇来到连接房间。

从连接房间来到货仓，乘货仓里的升降机来到二层，操作吊臂将一层房间左上方的集装箱吊起来。再回到一层，打开左上方那个原来被集装箱挡住的开关，得到“生化危机卡”。

原路返回，来到公邸与训练所的路口，从小门进入训练所。

进入训练所的警备室前走廊，上二楼，来到准备室，得到弓弩。之后发生剧情。

被迫返回警备室前走廊，向前走，利用“生化危机卡”开启闸门来到广场，发生剧情，迅速上二楼。

从北面走廊来到休息室，找到止血剂，出门，准备打开训练所仓库的门的时候，发生剧情。

进入仓库，得到“半自动冲锋枪”。从下层出仓库的时候，发生剧情，得到“金枪”。之后所操作的人物切换为史蒂夫。

操作史蒂夫一直来到南面地下通道，这时切换回操作克莱尔。

乘升降机从二层进入车库上层，掉下一层后发生剧情。

从车库经车库前通道，来到情景模拟室，取下墙上的“鹰之板”。

回到游戏开始的地方，将止血剂交给罗德里格，失去打火机，得到简单的开锁工具。

来到断头台处，使用“鹰之板”，隐藏的通道打开，一直往里走，推开木箱进入监视室，去作业室拿回放在金属探测器保管箱内的道具。

进入医疗室，穿过医疗室来到行刑室，得到箱子里的M93R的改装零件。

回到医疗室，击倒丧尸医生得到“人造眼球”，安装在房间里的人体模型中，打开通向拷问室的秘密通道。

进入拷问室，从拷问室来到毒气室，取得“生锈的剑”，之后逆时针推动中央的圆柱，再将“生锈的剑”插入铁像。得到里面的“钢琴转轴”。

去公邸的秘书室，使用“金枪”打开通向办公室的门，调查电脑，输入1971，之后进入暗门，沿通道上楼梯来到私邸。

进入私邸之后上二楼，来到阿莉西亚寝室，调查音乐盒，取得床上的“银之键”。

回到公邸。用“银之键”打开赌场酒吧的门，将“钢琴转轴”装在钢琴上，得到“蚁王装饰品”。

用“银之键”打开公邸的会议室的门，取得房间中央地毯上的“鹰之板”。

进入训练所，经警备室前走廊来到广场，在二楼处装上“鹰之板”，得到“纹章卡”。

下一楼，从训练场绕到车库，再从车库来到位于情景模拟室旁的升降机前，乘升降机到二楼。

利用“纹章卡”打开二楼司令室的闸门，进入得到“陆军之证”，再通过司令室里的监视器看到“人骨之画”上的数字为“1126”。

回到广场，进入里侧的铁门，从那里向下的铁梯爬到地下通道A，先换气，再用“纹章卡”打开闸门，来到换气室。再来到原先操作史蒂夫时到过的地下通道B，用纹章卡打开那里的闸门，得到“榴弹枪”。

回到警备室前走廊，利用“生化危机卡”打开已落下的通向二楼准备室的闸门，在生物实验室的门口电脑处输入“1126”，进入房间，取下“人骨之画”，之后在40秒以内逃回一楼的警备室前走廊。

来到情景模拟室，在右边的墙上装上“人骨之画”，得到“黄金之键”。

返回公邸，在进入公邸之前会遇上威斯克，发生剧情。之后进入公邸。

来到公邸的油画之间，按照顺序按动墙上的6幅画，之后再调查房间的巨幅油画，得到一个“陶器之壶”，调查“陶器之壶”的正上方，得到“女王蚁装饰品”。

穿过公邸二楼的秘书室来到私邸，上二楼来到阿莉西亚寝室，将“女王蚁装饰品”装在音乐盒上，取得“音乐唱片”，再去对面的阿尔福雷德寝室，将“蚁王装饰品”安装到音乐盒上，再将“音乐唱片”安装到打开的音乐盒里面。

爬梯子来到玩具房间，在椅子上找到“银蜻蜓”，调查后可以除下它的翅膀，之后将其插入墙壁上巨蚁画面的红点处。

爬梯子来到书房，将右边的箱子推至最右，爬上去得到“空军之证”。

原路返回，剧情之后，来到公邸港口，与史蒂夫一起乘潜水艇来到运输机停泊处。在中途路过秘书室的时候记得带上“海军之证”与“陆军之证”。

将“三证”放到控制台上，进入运输机内，得到了“操作把手”。

离开运输机，来到货仓，乘升降机到二楼，出门，在控制台前使用“操作把手”，将铁桥升至2F，之后走过铁桥来到对面的房间，也就是接待室二楼，得到“空港之键”，再回到货仓，利用它打开通往货物升降机前通道的闸门。

来到升降机前通道，先将右边的木箱推入升降机内，再将左边的木箱推至最右，之后便可以进入升降机内。开始倒记时。

来到训练所，从训练所出来，向公邸方向走，遇上TYRANT，不可退至火焰处或被TYRANT打至火焰处。



经公邸港口绕回运输机内，剧情。之后是BOSS战，不可被TYRANT打下飞机。先攻击TYRANT至一定程度之后再利用货仓门边的弹射装置进行最后一击，将TYRANT弹下飞机。





克莱尔·南极基地前篇

爬下梯子到南极基地地下二层。经过所长室前通道、分类室来到B.O.W.仓库，在房间深处取得“条码贴纸”。

来到武器药品仓库，在运输带上拿到“采掘室之键”，再使用“采掘室之键”打开采掘室的门，调查采掘室内那个有八角形接口的柱子。

从采掘室内的另一个门来到动力室，在动力室内先启动发电机，再打开配电器。电力恢复正常。

回到分类室，将“条码贴纸”贴在运输带控制器旁的木箱上，之后开动运输带，使木箱被运往B.O.W. 仓库，再拉下旁边的开关，使管道里放有麦林手枪的木箱被运往武器药品仓库。

进入B.O.W. 仓库，取得门边的“防毒面具”。

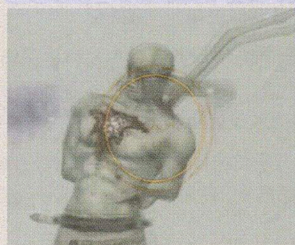
回到所长室，推开书柜发现隐藏暗格，按动铁柜里的开关使隐藏房间出现，找到一个花盆。调查花盆的底部，得到“机械室之键”。

来到南极基地地下一层部分，经分类室二层通过废坑来到动力室的二层，取得“活门把手”。返回的时候发生剧情。

来到金属加工室，将“活门把手”加工成“八角活门把手”。

下到南极基地地下二层，戴上“防毒面具”进入采掘室，在柱子边使用“八角活门把手”，发生剧情，之后拾得“狙击步枪”，引发剧情。

直升机场，BOSS战，不可被BOSS的触手打下高台。击败BOSS后，克里斯篇开始。





克里斯·孤岛后篇

罗德里格被沙虫吞食，克里斯来到钟乳洞，如果干掉沙虫的话则可以得到打火机（条件是之前克莱尔将止血剂交给了罗德里格），如果在此之前克莱尔打倒过沙虫一次，那么沙虫的HP值就会减少30%。得到打火机以后再回到之前的地下墓场，在油灯前使用打火机能够得到半自动机关枪。

乘升降机经车库来到坦克车停放处，依照之前剧情中阿尔福雷德的提示打开坦克车后面的隐藏开关，进入训练所地下一层。

来到坦克车地下通道，在通道尽头取得"电池箱"。之后返回地上一层车库，在升降台前使用"电池箱"，使升降台得以启动。乘升降台上去之后得到"药品库之键"，之后来到司令室，发生威斯克放出猎杀者改的剧情。

从司令室出门到对面的北面走廊，由于墙壁破裂，因此可以直接来到准备室，取得腰包。

乘升降机来到训练所地下一层，下铁桥取得霰弹枪，经B.O.W.保管室，来到升降机场，在地上取得"把手"。剧情之后再进入一旁的病毒保存库，使用"药品库之键"打开药品柜，设定温度为128°，得到"溶剂Σ"。

经训练所二层的准备室，来到那个需要把手才能打开的门边使用"把手"，进入之后得到"坦克车的模型"。再到训练所一层的情景模拟室中，将"坦克车的模型"安装到情景模型上，从而得到"升降台之键"。

经过B.O.W.保管室时发生剧情。来到升降机场，使用"升降台之键"来到警备室前走廊。

穿过警备室来到广场，从那里的梯子爬下去，来到地下通道A，换气经地下换气室来到备用品仓库。取得"溶剂α"，与"溶剂Σ"混合得到"混合溶剂"。再将手枪改装成"手枪改"。

来到训练场，利用训练场边的货物升降机来到货仓，再乘货仓内的升降机来到二层部分，经过铁桥来到接待室二楼，解决谜题（3L的倒3次，5L倒1次，3L倒1次，5L倒1次），之后就能够将铁桥降下去。

绕到运输机停泊处，取下三块"军之证"。原路返回。

来到情景模拟室，装上三块"军之证"，之后从打开的隐藏通道下去，顺着路来到水中BOSS处，打败BOSS或直接下水取得"鹰之板"。

将"混合溶剂"与"鹰之板"组合得到"黄金戟"，再去坦克车地下通道，在一旁的署长准备室里柜子处依次输入"赤、绿、青、茶"，得到一把"黄金枪"。

在通道尽头的铁门处使用"黄金戟"，克里斯·孤岛后篇结束。



克里斯·南极基地后篇

爬下梯子到南极基地地下二层，进入所长室，将"黄金戟"装在墙壁上的凹处，取得柜中的"纸镇"。带上空灭火器离开。

经过分类室二层（事实上由于冰封，克里斯也只能来到这一层而已），进入采掘室，取下克莱尔装在那里的"八角活门把手"。

进入金属加工室，取得铁箱，之后来到升降机前通道旁的实验体保管室，将装有灭火剂的筒吊起来，填满空灭火器，再乘房间内的升降机到下一层的武器药品仓库扑灭大火，在运输带边取得麦林手枪。

返回升降机前通道，利用通道尽头的升降机来到地下四层，进入对面的门来到配电室前通道，拐进左边的地下配电室，使用"八角活门把手"恢复电源，再开动配电器，使电力恢复。

出地下配电室，来到通道另一端的灭菌室，分两次取走虎头像的左、右眼，得到"四角插头"和"麦林子弹"。将"四角插头"与"八角活门把手"组合起来，得到"四角活门把手"。

进入与虎头正对着的门，来到"蚁冢房间"。得到一枚"羽之部件"。

进入阿莉西亚室，调查右上方的机器，并顺序输入"AA、皇冠、红心、黑桃"，将纸镇放入打开的柜子里，得到阿尔福雷德尸体手上的"阿尔福雷德的指环"，调查之后得到"阿尔福雷德的宝石"。

回到实验体保管室，利用室内的升降机来到上一层，使用"四角活门把手"将水箱里的水放掉，得到"起重机之键"。

回到分类室二层，利用"起重机之键"开动起重机，发生剧情。不要管大蜘蛛，拾起亚历山大尸体上落下的"亚历山大耳环"后离开。调查之后得到"亚历山大的宝石"。

乘升降机来到地下四层，进入庭园。捡起地面上的两枚"羽之部件"，返回地下配电室，取出麦林手枪，再进入庭园旁的大堂。

将两颗宝石放入大堂中央的画像中。在二层拿到小刀，之后用小刀救出克莱尔。这时会有分支剧情，如果克莱尔在之前的平台BOSS战中中毒，克里斯需要先去武器药品仓库找到解毒剂为克莱尔解毒；如果克莱尔没有中毒，则直接引发下面的剧情。

剧情结束后，操作克莱尔，来到居间，在储物箱里拿出克里斯之前在金属加工室里得到的铁箱，打开它，得到麦林手枪子弹，将其再放回储物箱里。再取出大约3份全回复道具带在身上，离开。

通过L字走廊，来到囚室，扳动大炮得到水晶，再将水晶放在巨石落下的区域，让巨石压碎水晶，得到"保安卡"。不要被巨石压住，否则立即GAME OVER。

之后进入莱斯费特房间，利用"保安卡"开启闸门，发生剧情。变身后的STEVE拥有极高的攻击力，在往回逃跑的途中如果被击中一下，就必须立刻进行HP的回复。逃至闸门口发生剧情。



转向克里斯那一边，剧情之后，克里斯将面对阿莉西亚的第二形态。不要靠近阿莉西亚，使用麦林手枪5枪就能够击倒阿莉西亚。战斗结束后拾起阿莉西亚掉下的"阿莉西亚项链"，调查之后得到了"阿莉西亚的宝石"。装到在大堂中央的画像中，露出隐藏的门。

进入隐藏的门，来到书房，在右边抽屉中找到"灭菌室之键"。

返回大堂，在灭菌室门口使用"灭菌室之键"，绕到地下配电室，关闭电源，之后再从庭园经过大堂回到灭菌室，取下老虎头像的左右眼，得到"红色宝石"和"蓝色宝石"。

穿过阿尔福雷德寝室的暗门来到阿莉西亚寝室，在音乐盒处使用"红色宝石"，得到"音乐唱片"；回到阿尔福雷德寝室，在音乐盒处使用"蓝色宝石"，再装上"音乐唱片"，开动机关。

爬上梯子，在房间里的桌上找到"蜻蜓之部件"。

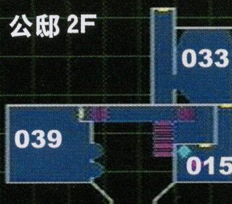
来到遗传研究室，在下层拿到第四枚"羽之部件"，再将另外三枚与"蜻蜓之部件"组合，得到"金之蜻蜓"。

经过L字走廊，出门之后触发剧情，得到了"保安档案"。调查中央打开得到了"保安卡"。之后来到控制室前通路，在控制室门前使用"金之蜻蜓"，进入控制室。

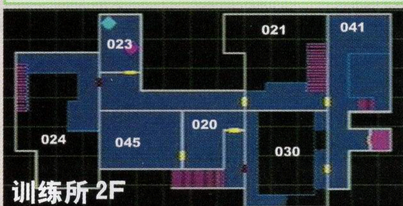
在控制室内的控制台前输入密码"VERONICA"，开始最终的BOSS战，需要注意的是在克莱尔逃走的时候必须第一时间打中阿莉西亚第三形态。

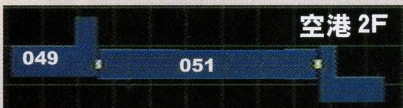
地图＋地点对照表

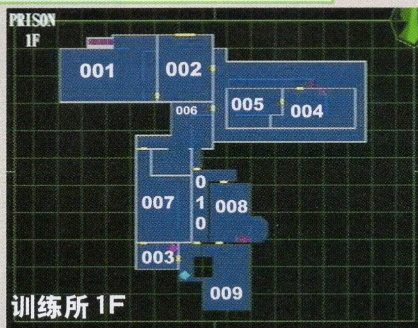
001	坟场	023	休息室	045	生物实验室	067	实验体保管室
002	守卫塔前广场	024	训练所仓库	046	油画之间	068	升降机前通道
003	监视室	025	升降机场	047	运输机停泊处	069	配电室前通道
004	犯人活动室	026	备用品仓库前通道	048	接待室	070	地下配电室
005	犯人寝室	027	备用品仓库	049	接待室二楼	071	灭菌室
006	断头台前广场	028	坦克车停放处	050	货物升降机前通道	072	蚁冢房间
007	作业室	029	南面地下通道	051	铁桥	073	阿莉西亚室
008	医疗室	030	车库	052	B.O.W. 保管室	074	阿莉西亚研究室
009	行刑室	031	车库前通道	053	病毒保存库	075	庭园
010	医疗室前通路	032	情景模拟室	054	坦克车地下通道	076	大堂
011	公邸前庭	033	办公室	055	署长准备室	077	居间
012	公邸大厅	034	私邸大堂	056	所长室前通路	078	L 字走廊
013	洗手间	035	私邸客厅	057	所长室	079	囚室
014	放映室	036	寝室前走廊	058	分类室	080	莱斯费特房间
015	秘书室	037	阿莉西亚寝室	059	B.O.W. 仓库	081	书房
016	公邸港口	038	阿尔福雷德寝室	060	武器药品仓库	082	阿尔福雷德寝室（南极）
017	货仓	039	赌场酒吧	061	采掘室	083	阿莉西亚寝室（南极）
018	训练场	040	会议室	062	动力室	084	遗传研究室
019	警备室前走廊	041	司令室	063	分类室二层	085	控制室前通路
020	准备室	042	地下通道 A	064	废坑	086	控制室
021	广场	043	地下换气室	065	动力室二层	087	作业员室
022	北面走廊	044	地下通道 B	066	金属加工室	088	战斗机库

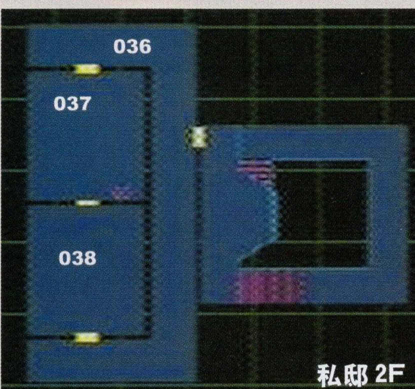


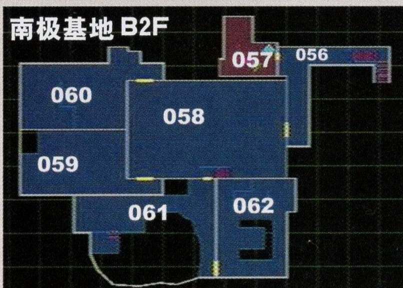
公邸 1F
040
014
013
012
046
往 016
011

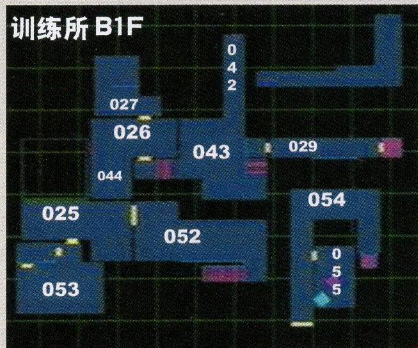


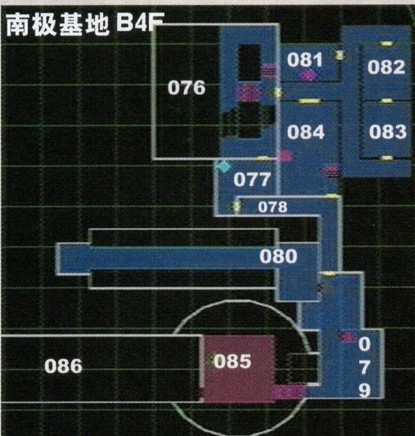


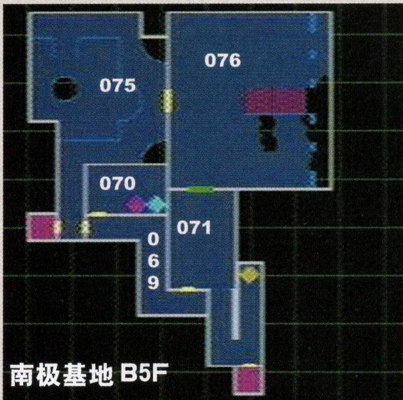


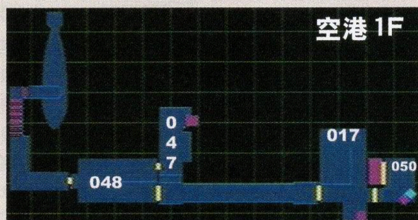


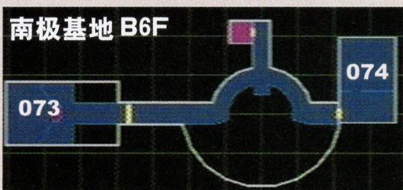


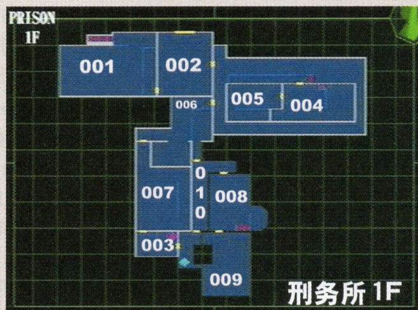


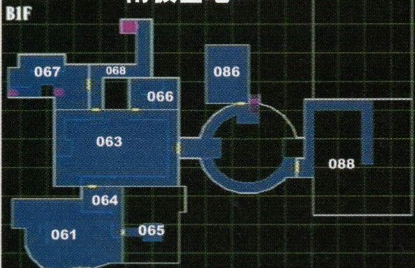














汤姆·克兰西的分裂细胞

PS2	Ubi Soft	ACT	1人
	2003年3月28日		493K
DVD-ROM	对应DS2		49.99美元

故事简介

2003年，美国国家安全局（NSA）成立了第三梯队（Third Echelon）以应对来自各方的潜在威胁。第三梯队是由一群精英谍报人员所组成的小队，执行任务时，每个人都依托强大的后援及高科技装备独立作战，这就是分裂细胞（Splinter Cells）的由来。主人公Sam fisher就是第三梯队的一个成员，此次受命前取调查CIA探员失踪一事。

操作指南

△：跳跃／菜单取消／从使用某和物品的状态中恢复原状态
○：蹲下
□：快速切换菜单（选择武器／用品等）
X：行动键（包括绕到敌人背后的搂脖、举枪对头等动作）／行动确认／菜单确认／物品使用／枪械选择／物品拾取／按键使用等
SELECT：任务信息
START ：暂停及系统菜单键
←：开启夜视仪（再按关闭）
→：开启热敏仪（再按关闭）
↓：更换特殊子弹类型（包括换电击弹／橡皮子弹／烟雾弹／无线摄像头等）
L1：发射特殊子弹（不能在狙击模式下发射）
L2：上子弹（正常弹头）
L3：控制走／跑及方向，对墙按下L3，可贴墙壁行走。在贴墙状态下按R2键，可用无声手枪在微探头的情况下隐蔽击毙敌人（当然，还是要按R1发射）
R1：发射正常子弹／对敌人用手臂击打（后方一下毙命，正面第一下打晕，第二下毙命，侧面需连击两下毙命，在第二下前敌人有行动能力）
R2：举枪瞄准动作（只有先按R2，才可按R1开枪）
R3：控制视角方向，按下进入使用望远镜状态，在使用狙击枪时，按R2后，按下R3，进入狙击镜状态，可以精确瞄准然后按R1击发（手会很抖）

角色介绍

Sam Fisher
是完成秘密潜入任务的专家，身怀绝技，屡次出色完成任务。

Irving Lambert
是第三梯队的协调者，为Sam Fisher收集各种情报并通过通讯装置与其及时沟通，在执行任务时，会及时传递给主人公每个任务目标并对完成情况作出评述，而主人公亦可就遇到的不明情况与他随时联络。

Vernon Wilkes
第三梯队后援部队的一员，为主人公提供交通工具及装备。

Anna Grimsdottir
第三梯队通讯员责人，负责提供最新的科技、解码及主人公所需有关任务的资料。

Kombayn Nikoladze
格鲁吉亚共和国总统，主人公主要调查的对象。

武器介绍

5.72厘米Splinter Cell专用手枪(5.72mm SC Pistol)

是每关任务的标准配备，一款无声半自动手枪，单发射击，装填量为20发。

SC-20K多功能枪(Modular Assault Weapon System - SC-20K)

有速射及狙击功能的专用多功能武器，但有噪音，配备有多用途弹头，包括：

①橡皮弹(Ring Airfoil Projectile)

该弹头不具杀伤力，击中目标(不要瞄准头部)后，会让其站立昏迷几秒。

②可附着无线摄像头(Sticky Camera)

可发射的具有夜视及热敏功能的微型无线摄像装置，发射后，可附着在各种目标上。以便观察主人公无法看到的环境，还可以捡回再利用。

③电击弹(Sticky Shocker)

击中目标后会释放高压，射到水中更会电昏多个水中目标。

④烟雾弹(Gas Grenade)

发射后释放化学毒雾，对多个目标有效，视线会受阻，躲避不当的话会危及自身。

⑤增强型无线摄像头(Diversion Camera)

增加了发声和喷毒气装置，先发声吸引目标靠近后喷出毒气，放倒目标。一经使用，发声和毒气功能会丧失，回收后与普通无线摄像头功能一致。

手榴弹(Frag Grenade)

大杀伤力武器，投掷使用。

感应墙雷(Wall Mine)

装在墙上，感应近距离目标的移动而引爆，

弹匣(Ammo)

在任务中可捡到，用于补充子弹数量。

装备介绍

通讯设备(OPSAT)

具有通讯功能的PDA，记录有任务目标、地图及所取得的资料，可随时读取。

光缆窥视镜(Optic Cable)

可穿到门缝中，侦察门内的情况。

夜视仪(Night Vision)

黑暗环境中使用。

热敏仪(Thermal Vision)

感知发热目标并成像，可用来探测地雷及刚使用过的键盘上的指纹。

常用开锁器(Lock Pick)

开启普通门锁时使用。

爆破开锁器(Disposable Pick)

利用爆破的冲击破坏门锁，需短时间开锁时使用，一次性物品。

激光远程窃听麦克(Laser Microphone)

对远程目标进行窃听和录音。

监视器干扰器(Camera Jammer)

可发射出一种微波来干扰监视器的信号。

医疗包(Medical Kit)

在任务中可捡到，用于恢复部分体力。

火柴(Flare)

在任务中可捡到，一种会发出亮光，可吸引敌人；另一种可发出高热，可欺骗自动机关枪。

攻 略 始 动

第一关 中情局训练任务(Training)

任务简报

主角Sam Fisher已成为中央情报局雇用的第三梯队的成员。在被委派任务之前，必须先要具备单独完成任务的能力与技巧。训练任务正式开始，由Lambert主持，时间是2004年10月7日06:01时。

1.01 控制主角视角

用右摇杆控制主角的视角，分别观察到左面、右面、上方棚顶、右前地面的红灯。

1.02 控制主角动作

用左摇杆控制主角跑动至前方沙坑右边的墙壁前(在此后的训练任务中，目标附近都会有黄色多重箭头指示)，按三角键跳起，抓住上方墙壁，然后用左摇杆操纵主角左移至无铁丝网处，将左摇杆推上，主角就会翻身上墙。

1.03 使用扶梯

从墙上跳下，来到右前方扶梯处，只要足够靠近，主角双手就会抓住梯子，左摇杆控制上下，上到平台后，见到左面有空中悬绳。(另有一种方法是在梯子前跳跃也可抓住梯子)

1.04 使用空中悬绳

来到空中悬绳正下方，按三角键跳起抓住绳子，然后滑到终点落下。

1.05 使用竖直管路

来到右边平台边缘，见到竖直管路，和使用扶梯一样，靠近滑下。

1.06 主角下蹲

在地面上时，按圆圈键，主角下蹲，推动左摇杆控制行动，再次按动圆圈键，则为站立。通过后，来到左侧通道。

1.07 两腿蹬墙站立

这种较窄的通道中，可控制主角跳到空中，两腿蹬墙站立，方法是靠近一墙按三角键跳起，当主角在空中时再按动三角键，这时主角会跳向对面墙，之后按住三角键，则主角会双脚各蹬一面墙，站立在空中，再按三角键，跳下(下面如果有敌人的话，正好可以攻击)。

1.08 使用空中横杆或管路

站在空中横杆或管路正下方，按三角键跳起抓住目标，推动左摇杆前进，按圆圈键可以将双腿抬起搭到横杆或管路上，以通过狭窄的地段，再次按圆圈键，可放下双腿。按动三角键，则跳下。

1.09 翻越铁丝网

通过圆洞后，来到铁丝网前，同使用扶梯一样，可翻越铁丝网。

1.10 背靠墙壁通过窄缝

来到左侧墙壁前，面对墙壁按下左摇杆(L3)，主角会背贴住墙壁，右摇杆移动视角，会发现主角右侧是一条窄缝，推动左摇杆移动到另一侧，按下左摇杆，主角会离开墙壁。然后，利用竖直圆柱爬上平台，在下楼梯，来到两边都有黄色标志的墙前。

1.11 双跳抓住高处墙边

任选一侧墙壁面对，按三角键跳到空中，再按三角键跳到另一面墙，同时会抓住墙边，翻越后，基本动作训练部分顺利通过。

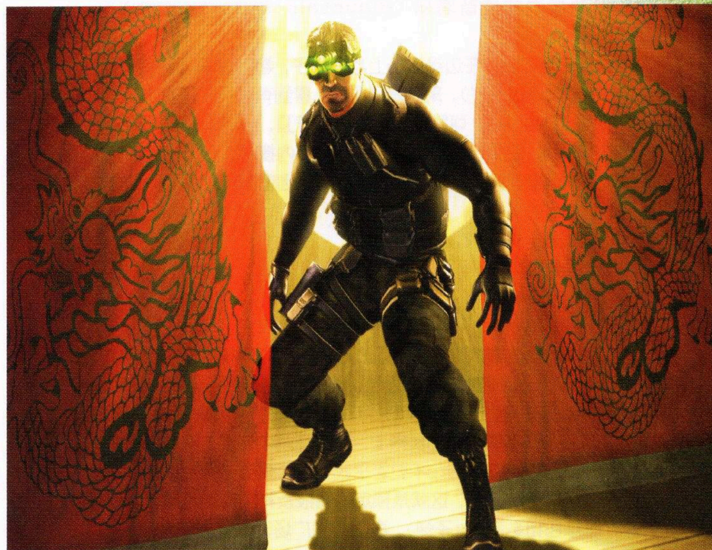
选择存盘后，开始潜行破敌训练，按SELECT键可查看来自总部的及自己调查到的消息，通观游戏，大多数时候需要用潜行来完成任务，因此充分的潜行训练是必要的。此时，你应选择半蹲姿态，慢慢地一下一下地推动左摇杆来接近目标，每到一处门前，都尽可能的先用窥视镜透过门缝来观察门内的情况，在每个场所都应隐蔽地打碎照明灯来保持黑暗，在屏幕的右下角就是显示潜行状态的指示栏，其中的指针在中线以左，表明你的行动是不被人察觉的，越向右靠近，表明你的行动越暴露在大庭广众之中。

1.21 开门及开锁

打开第一道门后，第二道门需要用开锁器来开，轻轻回旋你的左摇杆，在震感强烈的位置停住，第一道锁齿会被拨开，依次处理，拨开3道锁齿，锁就被打开，然后开门。

1.22 潜行接近并制服敌人进行拷问

此时游戏给出CHECK POINT(就是暂时存盘点，当后续的游戏未完成时，会自动从此处重新开始，但如果关机，就会从上一SAVE POINT开始)。下一道门设有密码锁，门边的守卫保有密码，从后面潜行接近他，当出现字幕提示时，按确认键，主



角就会用手从后面搂住守卫的脖子，再次出现拷问被制服者的提示，确认后，就会取得这道门的密码：28469，然后按R1打昏他，到门前按确认出现键盘，用上下左右键配合输入密码，打开门。

1.23 制服敌人并强迫其通过视网膜扫描仪的扫描

接下来的门设有视网膜识别系统，接受扫描的视网膜只有与系统中的一致，门才会打开。慢慢接近门边的守卫，从后面制服后，操纵左摇杆将其拖到视网膜扫描仪前，在出现字幕后确认，随着系统对比确认，门被打开，打昏守卫后进到门内。

1.24 通过带有防护装置的监视器

在过道中安有带有防护装置的监视器（无法用枪击毁），通过的方法就是制造黑暗，按R2拔枪（再按R2收枪），用右摇杆瞄准后按R1开枪击灭屋顶的两盏灯，再按左键开启夜视仪，然后通过。（恢复正常视觉状态，再按左键）

1.25 通过可以击毁的监视器

现在的房间内装有没有防护装置的监视器，通过很简单，用枪击毁它（冒烟即可）通过。

1.26 通过以上两种方法都无法奏效的监视器

躲过现在房间的监视器，只能利用有限的黑暗和时间差来完成。

看到监视器转到另一方向时，迅速躲到箱子侧面，然后再等到监视器转到远离门的方向，迅速前去开门。

1.27 及时藏匿敌人尸体

透过门可窥视到门内有个守卫在巡逻，进入解决掉后，及时将其藏匿到阴暗处，这时另一名守卫会进来巡视，仍然要躲在暗处，待其离开后，进入打开的门。在今后的任务中，要养成及时藏好敌人尸体的习惯，因为有很多时候当你存盘至下一任务时，警报会莫名其妙地响起，这是因为尸体被另外巡逻的敌人发现的缘故。

1.28 最低噪音的潜行

最后来到的房间是金属地面，而且房间中装有监听噪音的装置，超过标准任务就会失败。以半蹲的姿势慢慢前行，跳下然后在前面的高台处站起，跳上转右再跳上，下蹲后注意躲过从上面垂下的锁链，慢慢通过水汽区域，前面的地面是碎玻璃，通过后，开两道门，终于成功地通过了全部训练，可以接受任务了。

第二关：警察局 (Police Station)

任务简报

在格鲁吉亚（Georgian）卧底达两年之久的CIA探员Alison Madison于10月3日失踪，而派去找寻她的另一名探员Robert Blaustein在10月7日再告失踪。你（SAM FISHER）的任务就是到格鲁吉亚查出他们的下落。

2.01 找到接头联络人（The Contact）

时间：2004年10月16日 20:01

任务开始，前面是一个庭院，在高处有守卫在巡视，不要管他，直奔右边的楼梯，上到墙边，跳抓到高处的扶梯，攀上到屋顶，在前方墙根处找到井盖，打开后，跳入；开启夜视仪，走到尽头至一天井处，顺角落的一根水管攀上，到达天井屋顶，在墙上空调旁找到悬绳，滑行到对面房间内，通过三道门，下左边楼梯，至下一层楼道，进右边走廊，跳抓上方的管路，通过该区域后，过两道门上右边楼梯，进右边走廊，打开右边的门后，见到火光中接头联络人受伤倒在地上，上前与其通话后，了解到探员Robert Blaustein的房间内有重要物品需要你及时取得，之后，联络人死去，你则打开右边的门，站在充满浓烟的房间外面的走廊上，掏出枪打碎房顶的玻璃，释放掉浓烟（也可采用半蹲的姿势通过）后，通过此房间后，打开门，游戏提示SAVE。

2.02 找寻探员的遗留物品（Blaustein's Black Box）

时间：16日 20:28

开门绕行长廊至尽头，在边缘抓住上方的管子，攀到对面（注意抵达对面前，把双腿搭到管子上，以通过围栏），来到院子外围，看到有个守卫在打电话，击碎院内的灯光后杀死该人，来到门前，可观察到门内有一守卫，待其出来到院中一并杀掉并藏好。进到探员的房间，使用右边桌上的电脑，再向内搜寻，在地上有横放的门的走廊拣到医疗包，进到卧室，掀开左边墙上的油画，见到密室内的红色电脑终端，使用后得到资料。

在密码门前输入：091772，进门。

2.03 找到预定的情报及　　补给传送地点（Find Gargenidle's dead drop）

时间：16日 21:02

阳台上转左抓住上方的绳索落到对面的屋顶，走入电梯通道的上层，走上前抓住电缆滑到底层电梯上，找到脚底下电梯天花板的开口，打开后，跳下，游戏提示SAVE。

穿过房间到达另一个门，用开锁器打开门。出去后来到大街上。不远处是楼梯，楼梯下有一个平民人事不醒地坐在长椅上，周围有两个警察，用瓶子作为吸引，把两名警察分开然后分别解决并藏匿，不要管平民，继续前行左转上楼梯，到达有喷泉的广场，找到右边红灯下的洞口，这就是预定的情报及补给传送地点，进入后使用电脑并获得补给（医疗包和5.72mm子弹），再回身到广场，干掉出来巡逻的警察，进入红灯附近的门。

一转弯会遇到一个平民，潜行躲过他，干掉其身后跟来的一个警察，搜查他的身上会得到物品，来到花架下，有个警察在守侯，伺机干掉（可爬到花架上躲避）后，前行，至铁门左侧的垃圾箱前（墙上有五星图案），上到箱上，双跳攀上墙，跳下，游戏提示SAVE。

2.04 进入警察局（Police Station）

时间：16日 21:29

前行下楼梯至门前，开门可进入警察局内，走廊上有一守卫，另一个在走廊右边的过道中（有时会躲在右边的屋子里），一一解决并掩藏好，先进到左边的自动门使用电脑，再转右沿走廊来到停尸间外边，走廊尽头的门此时打不开，观察到有个胸前挂着电脑的人房里面，干掉他后，使用房间内的电脑，在进入里面的自动门找到了两名探员的遗体，在凳子上有一个医疗包，出来到走廊尽头的门（刚才未能打开那个），开门，游戏提示SAVE



2.05 进入系统（Access the Surveillance System）

时间：16日 22:06

上楼开门，对面的办公室有一个警察，先打灭办公室内的灯然后解决他，使用里面的电脑并取得桌上的医疗包，在办公室的窗外的大房间另有一工人，通往外面的门是锁着的，不必惊动工人，找到里面的另一个门，上二楼，游戏提示CHECK POINT。室内有两个警察分别在伏案办公，分别从后面解决，在二人的中间放有电脑，电脑对面房间内也有一台电脑，使用后，开房间里边一点的门，进入黑暗的房间，里边的帘子后面是电脑终端（红色和蓝色电脑屏幕），有个警察在里面，干掉后，使用电脑。原路返回有工人的那个房间，开门，接应的人及时赶到，任务完成时间是2004年10月16日22:29。

第三关：格鲁吉亚国防部 (Defense Ministry)

任务简报

经查，死去的探员与格鲁吉亚总统Kombayn Nikoladze有关，他和他的亲密助手Vyacheslav Grinko订于今天晚上在国防部会面，你奉命前去调查。

3.01 从东面侵入国防部（Infiltrate the East Wing）

时间：16日 23:01

来到国防部屋顶，利用烟囱缒绳而下，从敞开的窗户进入室内。

3.02 找到并拷问Grinko的司机（Find and Interrogate Grinko's driver）

先躲在书架后，房间内有个守卫在走动，稍微等一会儿，他会坐下，从后面解决他。使用桌上的电脑，击毁门上的监视器，到外间走廊从右边的门缝看到门内是另一条长廊，一名守卫在来回走动，另一名站在原地，趁守卫转身往回走，打开门，迅速进到左侧另一个房间，房间内有楼梯通上下。先到楼上找到一个医疗包，不怕摔伤的话，还可借助双跳抓住高处横梁，经过三次跳跃，来到高处的小平台，可捡到医疗包一个，爆破开锁器及手枪子弹（别高兴的太早，下来可就难了）。然后经楼梯下行，一路的楼梯间内有两个监视器，应一一破坏，有条件的话，连楼道内的六盏灯一并击灭，到达底层，至CHECK POINT。

出门后，是地下车库，先击毁右边墙上的监视器，进到车库内部，走近亮有尾灯的车，击毁右边墙上的监视器，然后隐蔽接近车左面的司机，这时他会到角落去方便，趁机到背后制服他并拷问，得到情报后击昏他。

3.03 进到建筑物南面（Infiltrate the South Wing）

原路回到车库门口，此时原来在楼上来回走动的守卫会守在这个门口，解决他后，

经楼梯出门来到走廊，处理掉门左边正在原地喝酒的守卫。到走廊尽头，开右边的门，先不要着急进门，抬头击毁头顶的监视器，使用室内的两台电脑，然后站到桌上通过天花板上的通风口进到通风管道内，游戏提示SAVE。



3.04 关闭院中激光防护网装置（Deactivate the laser grid）

时间：16日23:41

根据情报，总统和他的亲密随从将在办公室碰面，你必须到院子中同步窃听其随从在电梯中的对话以获得情报，而想要在院中行动必须要关掉激光防护装置。顺通风管道前行，下到与厨房相连的仓库内，厨房内有个厨师，另有个守卫会进来，过一会又会离开到外面的门口站岗，依次干掉，出门下楼，会看到楼下大厅有两名守卫，清除后，使用大厅中央的电脑关闭院中的激光装置，然后立刻躲在暗处，等待一个戴红帽子的军官坐在电脑前，上前胁迫他至右侧视网膜扫描仪前打开玻璃门，至CHECK POINT。

3.05 对电梯内的对话进行窃听(Laser-mic the glass elevator)

击毁墙上的监视器后，开门来到院中，迅速找到隐蔽位置使用麦克风对准电梯里的两个人，保证方框随电梯移动一直保持红色。窃听完后，院中会有两个守卫到处巡视，到电梯右下方的墙上取得医疗包，再快速地沿右面的藤架爬上，游戏提示SAVE。

3.06 潜入建筑物北面（Infiltrate the North Wing）

17日 00:14

来到电梯前，你会看到有人乘电梯下来，迅速躲到电梯左面的储物间，可找到医疗包及爆破开锁器，透过门缝观察，当外面的两个守卫都巡视到右侧，轻轻走出乘左边电梯上楼。

3.07 侵入总统的电脑（Find and Access Nikoladze's Computer）

当电梯门打开时，迅速出门左转用开锁器开门并进入门内使用电脑，然后，跳到桌上，通过天花板上的通风口爬到通风管道中，从左侧跳下，进前面走廊左侧的门，顺梯爬到楼顶，再次利用烟囱缒绳而下，用枪隔窗户击杀屋内的守卫，然后到屋内使用电脑，这时总部通知你敌人已经发现你的侵入，正向这个房间冲来。迅速来到窗边，手扒边缘吊在窗外，待前来搜查的卫兵走后，重新进到房间使用电脑，当文件传输完毕后，出门，至CHECK POINT。

3.08 抵达撤出点（Reach extraction）

出门往左，进左边红灯房间拿到墙上的医疗包，然后出门下楼梯，到外面的平台上，击毙一个守卫及另一个从后面跟来的守卫，来到竖直通道前，抓住柱子滑到地下车库，此时车库内的一名守卫已经被接应你的人干掉，去和他会合吧，时间是17日00:51。

第四关：海上石油钻井平台(Oil Refinery)

任务简报

从总统电脑中窃取的资料显示，格鲁吉亚将要派大批突击队员进攻邻国阿塞拜疆。而北约与美国的及时干预迫使大部份的突击队员撤离，而仍有一部分藏在里海上的一个石油钻井平台上通过秘密通讯设施与该国总统府交换资料。你的任务是突击该平台，用一切手段取得重要的资料，行动时间是2004年10月27日09:38。

4.01 潜入平台内部（Infiltrate the oil refinery by main pipeline）

缘梯而上沿管路前行，再抓住上方的管路（把腿也搭在上面）到达前方区域，侧身跳下，抓住脚边的铁板侧面横移到前面（不要跳抓上方的管路），移到上方的悬索下面，抓住并滑下（此时会发生爆炸），落下时，在粗管的右侧，绕到左侧顺管路爬上，跳入粗管破裂处，趟着原油一直向里走至尽头，游戏提示SAVE。

4.02 a跟踪工程师（Trail the mercenary technician）

红色机房内，沿梯爬上，来到平台一层（此时工程师在卫兵的守护下正在登上平台），经竖直楼梯到上层，利用箱子抓到上方的管路并移到在这一层巡逻的敌人的正上方跳下解决他后，继续追踪至游戏提示SAVE。

4.02 b跟踪工程师

时间：10:03

进入平台的主建筑区，当工程师协同一名守卫在前方左转消失后，消灭留下巡视的守卫，左转后接右转，来到水箱的旁边，待工程师和一名守卫进到厨房外间，打开水阀将另一守卫吸引过来干掉，然后进到厨房外间躲起来，待工程师和守卫走后，取得外间和里间两个医疗包，出外间门左转前进，至CHECK POINT。

4.02 c跟踪工程师

来到通讯室外，里面有个守卫在大肆破坏，而工程师则从另外的门逃走。利用右边的箱子抓到上方的管路并移动到室内，杀死守卫，拿到医疗包后，上楼追踪。

4.03 取得工程师手中的文件箱（Get's the briefcases）

上楼梯后，迎面会遇到一个守卫，还有一个在高处平台上，一并解决后，绕到铁丝网的另一侧下楼，转左进铁丝网门，射杀一守卫，再开左边木门。进入后，找到红灯旁的门，打开后，开始倒计时，你必须在一分二十秒内拿到文件箱，超过时间平台就会炸毁，不用着急。出门转左，会看到工程师报头蹲在地上（如果不在的话，在附近找一下），上前抢过文件箱就是了，任务完成时间10:21。

第五关：中央情报局总部（CIA HQ）

任务简报

你辛苦取回的文件经验证毫无用途，而格鲁吉亚在平台被摧毁后的几小时后发动了恐怖活动作为对美国的报复，有迹象显示中情局中有敌人活动的证据。你的任务是潜入CIA总部，找到相关的线索，注意不要枪杀任何人。潜入时间：2004年11月31日22:19。

5.01 取得SC-20K多用途武器（Retrieve SC-20K）

你站在CIA总部的走廊，身上没有任何武器，首要任务是先到武器库中取得最新式的多用途武器。来到走廊，会看到尽头有守卫在巡逻，而中间处左右各有一道门，趁右边门内人进到左边门时，使用右边房间内的电脑，然后来到走廊尽头，会看到又有走廊通往左右，趁守卫到左边巡逻时，先走到右边走廊，看到一守卫隔玻璃监视房间内部，而房间内另有一守卫与其对视，将走廊守卫吸引到房间内守卫看不到的地方打昏并隐藏好，直奔左侧的走廊，一直来到自动门前并进入房间，使用房间的电脑，将房间里面的门打开可以取得爆破开锁器医疗包以及电击弹。再回到右侧走廊，在尽头左侧的房间内可以找到爆破开锁器，左侧另一间房内有一人，注意躲避，来到右侧的密码门前，输入7687，进入主机室。

先关灯，然后打昏闻声而来的守卫，到里间取得墙上的医疗包，使用电脑，到密码门前输入110598，开门，至CHECK POINT。

从右边楼梯下到仓库，在两名守卫按动警报前打昏他们，到里面房间打昏另一持枪守卫，再经楼梯上楼进入武器库，在武器架上找到SC-20K及三种特殊用途弹头。再出门，击毁墙上监视器，密码门前输入：2977后开门，游戏提示SAVE。

5.02 侵入CIA主服务器（Access the CIA Central Server）时间31日22:50

前行会遇到一守卫，打昏后在办公室处有第二个守卫，解决并使用两台电脑，然后通过对面光亮处两道玻璃自动门，来到左右都有密码门处，密码都是2019，你可以先开左边的门击毁主机室墙上的监视器，然后再开右边的门，下楼梯击昏管理员（避免他去按动警报），然后穿过两道门进入主机室，侵入CIA主服务器。

同总部联络完毕后，被告知去找到Dougherty的电脑并使用。

回到两道玻璃自动门外的走廊转左前行，会有一守卫到洗手间，解决后，拿起茶几上的可乐罐走到拐角处，至CHECK POINT。

5.03a 找到并使用Dougherty的电脑（Tab Dougherty's computer）

前方的门是关着的，左侧有个守卫室，靠近敞开的窗口，把可乐罐扔进去，趁里面的守卫去搜查时，跳上窗口进去解决他，然后通过走廊来到大厅，在大厅的天花板的中央及对面有两个有防护装置的监视器，打灭灯光绕到对面的门前，会遇到一个守卫。出门后经走廊下楼梯，到密码门前，输入10700（注意击毁门前的监视器），开门至CHECK POINT。先躲在左边办公室的窗户下，看到里面有个人背对窗户在打电话，打昏后，来到有自动机关枪的房间（不要绕到它的前面），使用桌上的电脑，然后捡起地上的火柴，用开锁器打开身后的门，进入电梯，乘坐上行，到二楼，门打开，游戏提示SAVE。

5.03b 找到并使用Dougherty的电脑

时间：23:28

穿过走廊，尽头是通讯室，有两个人在电脑前，另一人在里面，直奔电脑的后面，你看到桌子与墙壁之间的缝隙，沿着走可从另一头的桌下钻出来，然后转右，进右面门，使用电脑，再前行至一黑暗的大房间，左面的桌子上有两台，使用后，拿到桌上的无线摄像头。里面右前方的房间就是Dougherty的办公室，这时他刚开门出来到左边的走廊，立刻进到他的办公室，使用桌上的红屏电脑后，出门到Dougherty离去经过的走廊，至CHECK POINT。

5.04 绑架Dougherty（Kidnap Mitchell Dougherty）

转过拐角，看到前方天花板上有监视器，下面的长凳上坐着守卫，而Dougherty在转弯处的饮料机前买饮料。不要去惹守卫（想惹也可以，就是靠近将守卫拖到暗处解决，然后绕行监视器，很麻烦）。看到左面亮红灯的房间了吗，进去发现是一间放映室，有两个人在远处的屏幕前，打开夜视仪靠右蹲行至右侧门前，发现有个守卫背对

门站立，击昏他，用开锁器开门（很费劲，有6道锁齿）。出门转左，看到Dougherty在右边的餐厅中和人谈话，过一会儿，两人都离开了，餐厅中另有一守卫在休息，继续尾随至密码门前（途中会遇到一个守卫），输入0614，抵达吸烟室门前，看到Dougherty就在门内，进去击昏他，游戏提示SAVE。

5.05 躲过监视将Dougherty带到接应点（Incapacitate the CIA security）

时间：12月1日 00:14

先出玻璃门，外面是一平台，侧面与鼓风机房间楼梯相连，有一守卫一路从楼梯上来过来巡视，打昏他后，回身背起Dougherty穿过楼梯及过道，来到门前（一定要背着他来到此处，要不以后会很累），至CHECK POINT。出门，放下背的人，下楼梯，看到前方红灯处有一个监视器，击毁它，回身背人右转进房间，躲过里面的守卫（他在来回巡视），出门是很大的院子，院子左面通向地下车库。先下楼梯，使用升降梯，躲过院中的守卫（他会从升降梯位置一直往地下车库方向走，跟在他的后面，到达车库入口时，直接下去就行），到集合点附近时，发现有守卫正在盘问来接应的两个人，绕到背后击昏他，然后把Dougherty背到车前，任务完成，时间是00:59。

第六关Kalinatek大厦（Kalinatek）

任务简报

经过对Dougherty的审问，发现是他将部分机密放到无防火墙的电脑上，结果被人侵入窃取，而Anna Grimsdottir经过调查发现侵入来自临近的Kalinatek办公大楼（简称K大厦），而当Anna Grimsdottir试图进入他们的系统时被发现。根据消息，楼内的俄国雇佣兵已经开始破坏相关证据。你的任务是立刻突入K大厦，找到一个名为Ivan的工程师，取得可以侵入敌人系统的有关资料和密匙。行动时间：2004年11月1日 01:24。

6.01 潜入K大厦（Infiltrate Kalinatek）

地下车库内，临近左前方的门时，会从门内出来两个守卫，干掉后，进门上楼，在转弯处地面捡到医疗包，再上开门，进入二楼车库，黑暗中，临近门口有一守卫，另有两个守卫在远处的车旁，快速移动到隐蔽地方，因为敌人可以借助一次次的闪电观察到你的位置；奔向右边的门，站在窗口前，往前跳到一堆悬空的箱子上，跳抓住上方的悬索，滑下，游戏提示SAVE。

落下后，跳到对面的平台上，借助烟囱滑下，落到玻璃屋顶上，此时面对的窗户内有两个守卫在谈话，不要理会，击碎脚下的玻璃屋顶，落到下面的通道内。

6.02a找到Ivan（Open the fire doors surrounding Ivan）

走廊内有个守卫在来回巡逻，收拾掉后前行右转进自动门，输入97531开右面的密码门，进入后再开两道门，干掉一个守卫，一路绕行到需要用开锁器的门前，进入转右，门前至CHECK POINT。



又是要开锁的门，而且是五道锁齿，进到一个黑暗的房间，桌子上可以找到爆破开锁器和电击弹。透过鱼缸对面的门窥视，看到里面的走廊上两个雇佣兵在杀人，并且在中间的柱子上安装了墙雷，如果你动作足够快的话，立刻开门，射击墙雷，则敌人立刻会被干掉。或者就按部就班地各个击破，然后蹲行一步步靠近墙雷，当出现字幕提示且墙雷闪绿色光时，按确认，可以拆掉他并成为自己的武器（此处的墙雷不是必拆的，可以绕过）。走廊左侧有两间锁住的房间，里面没什么东西，不必进入，沿走廊一直往前，然后右转，在尽头房间的左面，跳入电梯后，游戏提示SAVE，时间：01:44。

跳出电梯右行，看到一个守卫在拐角处使用饮水机，而另一人正进入用玻璃墙围起的房间破坏电脑，行动迅速的话，可以阻止他破坏电脑，不过房间内的两台电脑都无有用的数据，不用也罢。

在前行的通道中有火光，火光的右侧有个守卫在安墙雷，前方通往左侧的走廊有个守卫在巡逻，射击墙雷解决一个，再射杀另一个，通过左侧走廊转右进门，再进入左侧房间，里面火光熊熊，在火后面的墙角，两名工人瑟缩在角落，左右墙上各安装了一个墙雷让他俩无法移动，小心拆除两个墙雷，让两人获得行动自由并与其中一人谈话，他会告诉你敌人在档案室放置了炸弹定时炸弹以及房门的密码，出门转左至CHECK POINT。

6.02b拆掉档案室炸弹（Disarm the bomb planted in the Archives room）



左边门前，2分30秒倒计时开始。刻不容缓，直奔密码门，输入33575，开门后，转入右面房间（地上有医疗包），前面的门上有墙雷，不必理会，快速冲过（快的话不会爆炸，即使爆炸，你已跑开了）。在向里的房门上还有一个墙雷，依前处理，穿过前方黑暗处，转右到一条明亮的走廊，尽头转左会看到墙上档案室的标志（the Archives），进自动门，开锁（有4道锁齿）进入着火的房间，爬上柜子，来到炸弹前并拆除。

6.02c 恢复通往Ivan的逃生门的供电（Restore power to the fire door circuit）

出左边自动门后右转见到，看到通往礼堂的楼梯，在楼梯处横向的过道上有两个守卫在巡视，解决掉，经由银幕左侧的楼梯到地下配电室，先击灭灯光，此时会有两个守卫冲向你所在的位置，迅速找到一个隐蔽位置干掉他们，然后进去搜索残存的一个守卫，之后在桌子上取到补充子弹手雷及特殊弹头，打开墙上的电源开关，至CHECK POINT。

6.02d 打开逃生门（Open the fire doors surrounding Ivan）

回身来到礼堂通往外间的楼梯，杀死迎面搜索而来的守卫，取得他身上的密码，直奔楼梯对面的密码门，输入1250，进入，游戏提示SAVE，时间是01:56。

置身于大厅中，对面是有流水的绿色大玻璃墙，经右侧上楼，有个守卫会出来巡视，在他出来的门内走廊另有两个守卫在走动，一并解决后进门。左侧两房间内无情况，直行至有十字标志的房间，有个医疗包，房间的地上躺个人，与之交谈后，该人死去，然后沿左侧玻璃墙走，透过玻璃看到一名守卫在使用红屏电脑，解决后，取得他身上的数据，并使用电脑，打开四号区域的门（Ivan的逃生门），然后经由此门上楼至二层，至CHECK POINT。

6.03解救面临险境的Ivan（find Ivan before the Russian Mafiosos kill him）

进门到达五号区域，有两名守卫，干掉后，出另外一个门转向左门，看到一守卫直奔Ivan所藏身的卫生间准备行凶，你则立刻进入另一卫生间，经由跳板爬到通道内来到隔壁卫生间出口，射杀守卫，解救了Ivan，与之交谈并拿到关键文件后，出门上电梯，游戏提示SAVE，时间是02:02。

6.04 撤退至屋顶的飞机接应点（Go to extraction）

视线内房间有3个守卫在交谈，先击灭近处的灯光，然后逐个消灭（用手雷来个一锅端也是个好办法），前行出门，经箱子跳到右面高处过道，前行后跳到另一房间，躲在箱子后，对面会有两个守卫开门进来，杀掉后，在屋内可找到手雷和补充子弹以及医疗包，再出对面的门，至CHECK POINT。

面队白色墙按下左摇杆，贴墙穿过缝隙进另一间，前行，对面的房间有三个守卫在阻击，清除后，进右侧走廊，开前面的门至CHECK POINT。上楼梯后开门，房间内有三名守卫，一个在远处的二楼，另两个躲在近处的箱子后，用狙击模式一一射杀，经左边的木楼梯上二层，自左边的走廊的墙边缺口（地上有指示灯）

跳下，游戏提示SAVE，时间是02:07。

摸出洞口，干掉正前方背对着你的守卫，开房间左边的门，看到前方有一个守卫，还有另两名在不远的其它位置。先进右边门，取得墙上的医疗包，并在箱子上补充弹药，然后迂回到守卫的后面逐一解决。再前面的房间装有墙雷，小心杀掉一名守卫，然后右行进入四周是木栅栏的房间，找到医疗包和弹药，出右边门，至CHECK POINT。

进到水管破裂喷水的过道，左边的房间内有两守卫，如果从过道右侧的楼梯上楼，还能发现另一名守卫在二层的平台上监视楼下，清除后，来到远处有黄色叉车的大房间，在叉车的侧面有竖直扶梯通向楼顶，来到扶梯前先别着急上楼，在附近找到一个隐蔽地点对准扶梯，一会儿就会有两名守卫尾随而来，直奔扶梯，干掉后，经扶梯上到楼顶。接应飞机已经在空中盘旋，但有个守卫在瞄准飞机射击，消灭他后，从箱子上跳到飞机的后舱，得以顺利撤退，时间是02:11。

第七关：核电厂 (Nuclear Power Plant)

任务简报

侵入K大厦系统后，得到的情报显示Kombayn Nikoladze总统本人通过一个秘密的微波传送站来与其残余的突击队员进行联络，但由于受到位于俄国北部Kola半岛的Nadeihda 核电厂的强烈背景信号干扰，无法追踪到转播站的进一步讯号。你的任务是：潜入核电厂，破坏微波传送站。行动时间：2004年11月6日 19:50。

7.01a 秘密潜入核电厂制造核泄露警报(Trigger a meltdown alert)

任务其始于核电厂周边的机房室内二层平台，制造点噪音（比如说走动），将楼下的守卫吸引上来然后悄悄干掉，击毁楼下的门上方一监视器，注意不要被窗外徘徊的敌人看到，趁其转身，打开窗户，跳出将其暗中解决，然后自机房侧面迂回到机房对面建筑物前的守卫侧面将其解决并藏好然后进门，解决门内走廊的一名守卫，进前方开着门的仓库内拿医疗包，再开左边门锁（不是很好开），至CHECK POINT。

出门后对面的门内有火柴，经由门左边的管路爬到房屋顶，再接着爬上方的一根，然后到右边第三根管路前，爬前先观察探照灯的动向，灯的照射位置是先管路中部然后转左侧，继而再照射管路上部，最后照射左边洞口，利用时间差，攀管上行后左行，跳入左侧的洞中，前行至一天井，抓住边沿，上到顶层平台，在远处门上方装有监视器，附近有两个守卫在巡逻，一一解决后，进门，拾取医疗包和手雷后，开左边门锁，里面是一圆井装置，自右边缝隙跳下，再跳到电梯顶上，游戏提示SAVE，时间是2004年11月6日 20:22。

随电梯下行，待其停稳，从侧面跳下（注意下跳位置，小心摔伤），至电梯底部（也是走廊地板的下面），前行到一通往地面的出口，先击毁头顶的监视器，然后杀掉巡逻而来的一名守卫，一名工人会在走廊的电脑前查看，另一名在右侧的房间，房间内还有个医疗包，走廊的尽头有另一入口通往地板下面，先击毁上方的监视器然后跳入，转右前行，至CHECK POINT。



7.01b 从Esfir处取得进入主控室的密码(Get the access code from Esfir)

前方右转，前行钻出来上到大型机房内，Esfir在四处检查设备，在隔壁的控制室内有一工人在工作，但可以透过玻璃观察到机房内的动静，另外机房上方的过道会有个敌人巡视，找机会上前胁迫Esfir说出密码，然后拖到隐蔽处击昏。出机房门，走左边通路，击毁前面拐角处监视器并干掉走廊的一名守卫，侧面的房间里有两名工人，通道的尽头还有一监视器，走通道尽头左边的走廊，至CHECK POINT。

7.01c 制造核泄露警报(Trigger a meltdown alert)

前行到左侧的密码门，击毁对面的监视器，输入560627，开门进入，沿楼梯下，会拾取医疗包，（在房间的另一侧的地上还可以拾取一个医疗包，地上还可以拾到化学火柴）下到底部后，先击毁电脑上方的两台监视器并击昏检查电脑的工人，然后依次从容地使用4台电脑，制造警报（每使用一台，分别显示Meltdown alert 25、50、75、100，警报响起，厂内一片混乱，厂房门关闭，紧急出口门打开。原路上楼，干掉门口的一名守卫，从左边打开的门上楼，游戏提示SAVE。

7.02 潜入通讯中心并调查(Investigate the communications center)

时间：20:38

顺楼梯上到楼上走廊，左侧走廊尽头有自动机关枪，快速冲入对面亮红灯的房间，后右转，进入有阀门的房间，杀死上层走廊的一名守卫，到下层击昏一名工程师取得他身上的数据包（Data stick），然后站在门对面墙上应急灯的左侧，跳起爬到通风管道中，前行至出口跳到一间办公室内（可以找到医疗包，火柴），出门，地上可以补充子弹，右转开门，门左边是自动机关枪（可关闭），右边是密码门，输入151822，进门右转，至CHECK POINT。

前行至门边，可捡到化学火柴，再前面是玻璃破碎的办公室，从碎玻璃处进到对面办公室，贴左侧潜行（在墙上有医疗包），注意躲过走廊内的自动机关枪，转入左侧走廊，沿走廊到达门上有红灯的房间门口，击毁墙上的监视器，取得桌上的医疗包，然后进门，至CHECK POINT。

再出门是亮着黄灯的通讯室，右侧走廊墙上有两个医疗包，门内左右各有一名守卫（两名守卫都持有速射武器，推荐直接向门内扔一颗手雷），解决后，进入通讯室，开另一侧的门，通过走廊，到达里间，有工程师正在使用红屏电脑，击昏他，使用电脑破坏微波传送站，开旁边的门，游戏提示SAVE。

7.03 撤离(Stow away on the waste train for extraction)

时间：21:09

开门后，经楼梯到上层走廊，尽头有台电脑，有两名守卫在巡视，在侧面的房间及守卫身上各有一个医疗包，清除后，使用电脑，沿走廊前行至密码门前，输入795021，进门，至CHECK POINT。

墙角有缺口可跳到下一层，然后抱住管子滑下落到通风管路上，下面有两个敌人在巡逻，解决后，开另一侧的门，顺利撤退，时间是11月6日 21:34。

第八关大使馆 (Embessy)

任务简报

根据进一步情报，Kombayn Nikoladze总统现在躲在某国驻缅甸大使馆内，虽然微波站被摧毁，但他仍然在大使馆内向其残余手下发号施令。为证实某国是否在暗中支持Kombayn Nikoladze的恐怖主义行动，你受命前往某国驻缅甸大使馆收集相关情报，执行任务中，不能杀死任何人。行动时间是2004年11月11日，20:13。

8.01 与接头人会面(Rendezvous with the agency contact)

先同你的女搭档说完话，然后从身后的通道翻身进入，击昏过来的守卫，捡起数据包，再击昏远处另一名守卫，转左来到有火光的房子，攀上扶梯，至CHECK POINT，跳上前方的架子，躲开楼下两个守卫的视线，通过扶梯，来到悬绳下方，抓住爬到对面平台上，捡起医疗包后，击碎头顶灯光，沿墙边窄路来到扶梯前，下到地上后，找到左边的竖直管子攀到上面屋顶外檐，沿着一直向前走至街边跳下，躲过两名巡逻的守卫直奔对面的小院子，转左，下到污水井中，游戏提示SAVE，时间是20:50。

打开夜视仪，沿井下道路前进，会遇到两个巡逻的守卫，击昏后，转右再击昏另一个守卫，从其身上取得数据包，继续向前（在有灯处的左侧通道内，可找到医疗包），经过光亮处，再前行不远，会看到上方的悬梯（旁边有盏小灯），抓住梯子，攀上，至CHECK POINT。

井口边就站着个守卫，另一侧还有一个，不要理会他们，回头，抓住扶梯攀上，再跳起抓住上方的横梁落到前面的木板上，看到左边墙上窗口了吗，从此处进屋，找到接头人。结束通话后，通过木梯上到楼边，找到烟囱，顺绳子下到楼底，游戏提示SAVE。

时间是21:22。

8.02 用激光麦克收集情报(Collect intelligence with the laser mic)

落到地面，一片漆黑，打开夜视仪，先进右侧的房间，躲在角落，过一会儿进来一个巡逻的守卫，击昏后，取得他身上的数据包，再绕过前方巡逻的守卫到对面有灯的架子前，会找到竖直的梯子，上去后，再经由左边墙上的梯子进入房间内，有个守卫会在房间内巡视，绕过后穿过几间屋子到亮灯的阳台，先击灭被飞虫包围的灯光，然后跳上箱子抓住悬缆，滑到对面，跳下后，沿左侧墙行进并转入左侧小巷，先在垃圾箱处躲避，有个守卫会过来

爬梯子上楼，绕过他后，在前面的石台上双跳攀上墙，游戏提示SAVE。

时间是21:56。

将要出巷时，前方经过一辆卡车，它将要在使馆门口停一会儿，来接受检查。此时一定要迅速靠右侧墙根向使馆门口靠近，不要惊动巡逻的守卫，注意躲过大门口的监视器，以及正在检查货车的守卫，从停着的货车右侧通过一直跑到对面车厢的地下蹲好，待车厢边的守卫离开时，从车厢底的右侧钻出来，跑到前面另一车厢与墙壁间的缝隙，按L3贴墙壁前行，到头时，再从车厢底左侧钻出，贴着箱子躲到墙根边，会看到前方红色房子边有个守卫在巡逻，躲过他，贴右侧墙根一直前进，到达亮灯的小亭子处，再左转穿过流水前行，至CHECK POINT。

慢慢接近草地的边缘，会引发CG画面，显示大使馆正门楼上二楼房间里有个人正在再打电话，立刻拿出激光麦克对准他（窃听时保持中间方框为红色，一旦方框变为绿色表明，电话结束，立刻停止使用麦克），情报显示正在与Kombayn Nikoladze通话的，是某国的一位将军（Feirong），同时也是该国军队领导人。

过了一会儿，Feirong将军走大使馆到他的车上继续打电话，你要继续对其进行窃听。

8.03 撤离并与搭档会合(Rendezvous with Coen)

躲过大门口可在守卫室中的两名守卫，跑到对面围墙中央段，会找到一根竖直的管子，攀上围墙并跳下与守在围墙外的搭档说话，任务完成，时间是22:35。

第九关 屠宰厂 (Abattoir)

任务简报

情报显示，不甘失败的Kombayn Nikoladze准备在大使馆附近的屠宰厂处死手上的美国战俘及人质，并对这一行动进行直播，以达到向美国示威的目的，执行这一行动的是其亲信Vyacheslav Grinko。你受命立刻前往该处在不损害与某国的友好关系的基础之上阻止该行动。

9.01破坏天线以摧毁直播系统(Destroy the antenna broadcast ability)

厂外，有两名守卫在巡逻，击昏后，抵达亮灯的门前，先到门左边铁丝网后拾取医疗包然后开门进入，至CHECK POINT。

门内桌上有电脑，无用，直接开门。门外是雷区，要打开热敏仪，会看到埋地雷处会闪动黄光，可爬上箱子躲过地雷，同时要躲避右侧二楼守卫的视线，在正前方的二楼走廊有另一名守卫以及一盏探照灯，具体绕行路线是：出门过第一个箱子，右转贴右侧直行，到前面长条横箱子处，左转前行后再贴箱子边右转后前行到前面方箱子，从箱子的右侧登上箱子再从左侧跳下后，贴左侧墙根前行，到前面无盖箱子处右转，爬上该无盖箱子右侧的相临纵放长箱（注意躲避探照灯的照射），在箱子的中段从右侧跳下后，再前行翻过前面的箱子后，转右进门即可。门内可拾取医疗包和补充弹药，上到箱子上，双跳到上方的通道中，前行至CHECK POINT。

自左侧的窗口跳到屋顶，先左转跳到瓦间的房梁上，沿着房梁到右侧铁丝网处，跳抓住上方横梁左移到一斜方的木板，跳下，再跳抓上方的悬绳，到达通往天线方向的房梁上方跳下，走到铁丝网边翻入内侧，然后破坏天线。这时敌人发现天线失灵，会派人到屋顶来查看，你则迅速奔向门边，按L3贴墙站立，当敌人开门出来后，从后面击昏他，从他身上得到密码门的密码，开锁进门后，到右侧的密码门前输入：770215，开门，游戏提示SAVE。

9.02 找到人质(Locate the hostages)

下楼，开门后，通过左侧的油桶跳抓住上方的房梁，将双腿也搭到上面，至对面墙边，待楼下卫生间内的巡逻守卫正站在下方时，跳下干掉他，躲到墙边，跳一下，趁外间的守卫前来巡视时，击昏他后，拾取桌上的医疗包（桌上电脑没什么信息），出房间转左到门前，门内有人正爬在桌子上，进去从后面抓住他并逼问情报，然后击昏，在屋内补充弹药，出门跳入门边的地下道中，一路潜行至一竖直管路爬到顶端后，跳抓住右侧的洞口边跳入。前行到出口前，下面有两个守卫，给他们一颗毒气弹尝尝，跳下后，来到冷藏间门前，进入至CHECK POINT。

打开热敏仪，干掉两个巡逻的守卫，进第二道门，贴左侧墙一直到一柜边，经柜顶跳下，关闭自动机关枪，进到下一个房间，门内有两名守卫，解决后，跳抓住房间左侧上方的管路（下面有个箱子）将双腿搭在上面，爬进下一个房间，跳下后解决一个守卫，再关闭自动机关枪，出门至CHECK POINT。

转左，干掉一名守卫后，进另一个房间，门内有两名守卫，一一解决后，从房间左侧前行，至地下道口，跳入，从另一个出口出来到一楼梯前，拾取医疗包后，下楼后，右边的房间内有个守卫在巡逻，上前击昏他，上前开启右侧走廊尽头的开关，打开闸门，进门游戏提示SAVE。时间是11月11日 23:27。

在暗道中前行至右边第二个半圆门处进到牲口棚内，外边走廊有个守卫在巡逻，解决后捡起他身上的数据包，出门左转，在箱子上捡到火柴，再进右边走廊，在地上可补充子弹，再往前的房间有两个守卫在说话，悄悄转入左边第一个牲口栏中，看到墙边有高台，跳上然后从第二个牲口栏，跳下，栏中有台自动机关枪，此处有个很爽的办法就是把自动机关枪设置为无法识别敌我（取消DISABLE IFF字样前的黑框），然后躲在暗处制造点噪音，比如说扔个酒瓶子，看到敌人被自动机关枪打的满身筛孔，真是妙不可言，如果有敌人侥幸跑掉（应该已经遍体鳞伤），你只须给他正面一击，捡到他们身上的数据包后，前边的栏中有另一台机关枪，没有别的办法，趁它在转向，迅速通过，往前至CHECK POINT。

灯下的箱子找到医疗包后，穿过两道印有牛头的布帘，再解决两个巡逻的守卫后，抵达第三道布帘前，至CHECK POINT。

穿过布帘，来到大的牲口棚中，绕到中间的过道，关闭两台自动机关枪后，可补充子弹，（此时，为方便以后的行动，最好将指向左侧美军士兵所在房间的机枪设置为不识别敌我，左边通道进去，会取得一个医疗包，房间的关的是美军士兵，右边通道进去也会找到一个医疗包，房间的里关的是人质（进入后会引发剧情）同人质谈话完毕后，至CHECK POINT。

9.03保护人质及美军士兵(Protect the hostages)

此时，敌人已经察觉了你的潜入，准备提早杀掉人质。你则立刻来到有两台机枪的房间，歼灭两名突击来的守卫后，敌头目Vyacheslav Grinko会亲自前来组织第二波攻势。

9.04杀死Grinko (Kill Grinko)

先攻过来的一个守卫会走向左侧房间，他会立刻倒在自动机关枪的火舌下，给随后跟来的穿红色衣服的Grinko一颗手雷，任务结束，时间是23:57。

第十关：重返大使馆 (Embassy)

任务简报



营救任务成功后，某国外交部发表声明，Feirong将军的行为是其军队中一股叛乱势力的行为，该国政府并不知情。而此时，Feirong将军正准备从大使馆中出逃，并且随身携带一个近完成的核装备，为避免与该国的战争，你奉命再次前往该国使馆，找出相关证据，以证明对恐怖分子的支持完全是Feirong将军的个人叛乱行为，与该国政府无关。行动时间：2004年11月11日 00:11。

10.01 从上层潜入大使馆(Infiltrate the embassy via the upper floor)

左转从餐厅的后门进入，开趁厨师转身，开门关掉厨房的灯，然后潜行到厨房右前角落，找到柜子侧面通往上层的扶梯，上到二层，再经二层扶梯上到楼顶，通过搭在两楼之间的木板走到对面门前，至CHECK POINT。

开门，会看到一个守卫进到房间，击昏后，来到阳台，顺墙上的细管爬上头顶的悬绳滑到对面后，落下抓住大使馆的侧墙的边缘，向左移动，注意避过下面红色窗中来回走动的人的视线，移到左侧尽头后，落下，抓住左侧细管上攀到上面的入口，然后打开前面的通风口盖子，跳到下面的办公室内。

10.02 侵入位于地下室的主机查找Fellong的通话记录

(Access Feirong’s data in the basement)

熄掉室内灯光后，干掉巡逻的守卫，进入挂红门帘的房间，取得医疗包后，进入墙上的缝隙，站立时按L3贴墙壁移到另一侧，至CHECK POINT。

抓住前面的管路，爬下至底层地下室的主机房，有两名守卫正在破坏主机，赶在他们全部破坏之前，解决他们，然后进入里面的房间使用红屏电脑，再开左侧的门，游戏提示SAVE。

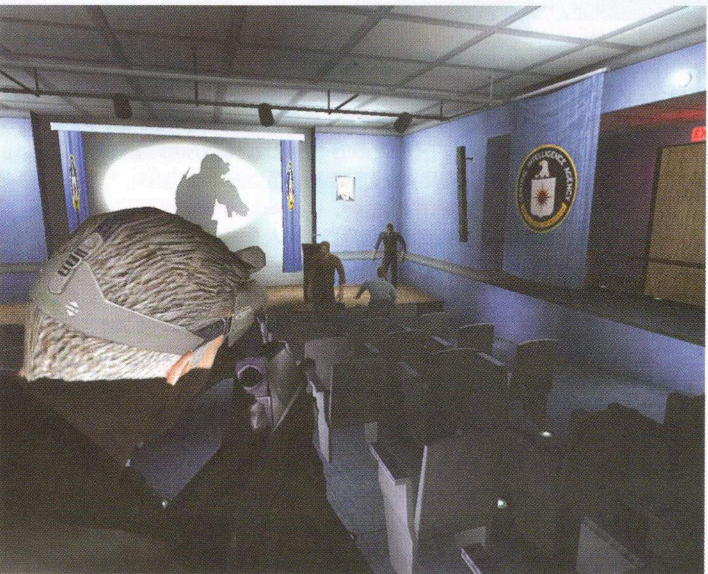
10.03 击毁用来运载核装置的卡车（但不要击毙Felrong)

(Destroy the trucks carrying nuclear weapons)

时间：00:47

先到左面的储藏室取得医疗包，然后，开前面的门上楼，先关掉走廊的灯，然后躲到一边，门口的守卫会过来开灯，趁机打昏他，屋内的另一名守卫也会过来查看，同样处理后，进房间内右侧的门，至CHECK POINT。

黑房间内有两个守卫在睡觉，放轻脚步，先到窗头取医疗包，然后到另一个门前，向外窥视，见到两名守卫在输入密码进入房间待他们进门后，到密码门前，开启热敏仪查看指纹，得到密码1436。开门后，先躲在门的左侧，待门关上后，爬到门右侧的柜子上，再贴墙侧移到柜子下守卫的头顶，跳下解决他，关掉自动机关枪后，再爬上柜子，跳抓住左侧墙边，上到二层，先关掉自动机关枪，另一名守卫会过来查看，给他个一枪爆头。然后到走廊尽头进左侧门，在墙边地上取得医疗包，再回到走廊，先击灭两侧走廊的灯，然后旗子侧面的墙边，跳抓住上方的管路，往对面移去，这时对面走廊会出现两个人，其中一戴红帽子的是能通过视网膜扫描仪打开门的守卫，待另一个人通过后，移到另一侧走廊（注意到走廊边缘时将腿搭起）跳下后，趁机胁迫该守卫（不能打死或击昏）到视网膜扫描仪前开门，进到里面的房间，看到有个守卫时而站在窗前时而使用电脑，击昏他后，打开左边的窗，蹲下跳出窗外，游戏提示SAVE，时间是01:20。



先让眼前院子黑下来（击灭门前两盏灯），然后蹲在正对拱门前几步远的位置，先射杀从拱门左侧袭来的狗，再击杀前来的守卫，然后进拱门，跳进右侧的水中，走到前面的亭子外，干掉另一守卫，到达水尽头的墙边，发现角落的小铁栅栏门，再开里面的栅栏门，进到小院中，看到红灯的门上面装有监视器，附近还有一个守卫，趁监视器转向时，一枪干掉守卫，再及时击毁监视器，进门，至CHECK POINT。

左面的饮水机旁有个医疗包，开旁边的门，进一仓库内，见前面有一个戴红帽子的人正在输入密码开门，迅速从黄色叉车左侧爬上架子后左侧前行至尽头跳下，上楼梯，打开热敏仪，观察指纹，得到密码9753，开门后，至CHECK POINT。

进屋后，可以补充弹药并取得医疗包，关掉房间的灯后先把戴红帽子的干掉，然后击毁门外头顶右上方的监视器，趁远处的守卫聚集到一起时，向他们中间丢一颗手雷，解决后来到右侧击毁高处的监视器后，跳上箱子爬到上面的走廊上，进入另一条通道，此时有动画显示核装置已经装好就要发车了，跑到一个能够瞄准两卡车间加油泵的地方（在二层），用狙击镜瞄准，一枪打爆。下楼梯，开启楼梯旁边地道的门，爬下，游戏提示SAVE。时间是01:51。

10.04 利用Feirong解除电脑(Use Feirong to unlock his computer)

先干掉前面的守卫，然后躲在暗处，保持距离，跟踪另一个边使用步话机边往回跑的人，他每过一道密码门，你都用热敏仪查看一下密码，第一道密码门输入1456，然后开电梯门进入，上行到顶后，出门到另一道密码门前，输入1834，出门后直奔右边的密码门，输入7921后进门，至CHECK POINT。

转入侧面房间，看到Feirong喝得烂醉爬在桌子上，他已看到你，会恶狠狠地对你说要杀掉你，趁他起身的工夫，对准他的身体发射一颗橡皮子弹击昏他，然后强迫他使用电脑得到你要的资料后，离开办公室。

10.05 撤退(Meet coen for osprey extraction)

出门后听到一声爆炸，左转出门再进到另一条走廊，又一声爆炸后，穿过燃烧的布帘，绕行到右侧的门口，出门下楼梯到窗前，打开窗户跳到院中，直奔直升飞机停机坪，任务完成。

第十一关：总统府 (Presidential Palace)

任务简报

得到的情报显示，某国与恐怖分子之间不存在联系，这只是Feirong个人的疯狂行为。而前总统Kombayn Nikoladze 此时却逃回了总统府，据说是为取一个名叫Ark的武器，来作垂死挣扎。你受命前往格鲁吉亚总统府调查该武器并阻止Kombayn ikoladze的疯狂行为。 行动时间：2004年11月13日 00:04。

11.01 找到有关Ark的档案文件(Recover the Ark Interrogation file)

首先在一处高墙上，前面不远有个敌人在巡逻，躲过他的视线，借助左侧的冒烟的烟囱用绳子吊下至下面的排水管道出口，打开热敏仪后，进入，不远处是X型的安全激光射线，时有时无。躲过后，前行右转，上下各有一道射线，再前面拐角处，抓住上方水管，将双腿搭在管子上，通过第三道射线后，跳下管子蹲下，通过第四道射线后停下，慢慢接近前方的墙雷，拆除后（也可远处引爆），跳抓住前方的梯子，上到顶，至CHECK POINT。

上到地面后，前方是个铁门入口，先躲在左侧阴影处，发出动静，引来一条狗和一名守卫，快速击杀，从守卫身上取得密码后进铁门，一路潜行，注意左侧光亮处的墙上方有一台有保护装置的监视器，击灭它旁边的灯后，至另一拐角光亮处，有另一台监视器，同样击灭灯光后经过，再前面是有喷泉的正门，迅速躲到左侧墙根暗处，可以观察到正门左边有一台监视器，趁转向别处，跑到门下，贴着门到密码键盘前，输入2126后，开门进入，左转前行到门边，开启右侧墙上的窗户，游戏提示SAVE，时间是00:25。

上楼梯后，到桌上取得医疗包，然后关灯开门，进入一个展示厅内，另一个亮红灯门口四周有射线防护，先躲在暗处，过一会儿会有两个守卫出来巡逻，干掉后，从门的正面进入（此方向防护射线解除），解决掉门右侧的守卫后，到楼梯口，上下楼梯口各有一道防护射线，先借助双跳过第一道射线（面对射线对面的墙起跳后，会抓住上面楼梯侧面）上到上面楼梯口时，可从右侧楼梯栏杆翻过去，开右侧中间的房门，到对面的门前开锁进入，可找到爆破开锁器和医疗包，出门到悬挂油画的走廊，转右门前至CHECK POINT。

出门是通往上下的楼梯，二层三层各有一名守卫，分别用一枪爆头解决后，从他们身上搜到密码，在三楼的密码门前输入70021，开门进入至CHECK POINT。

先让室内变暗，然后下楼梯取得医疗包，依次干掉三名守卫并取得他们身上的数据包来到走廊尽头左侧通道，开锁打开尽头左侧的门，进入，至CHECK POINT。

房间里边的过道被数条射线所封闭，利用时间差依次通过（最后的一道要跳过），前面的房间内有人在说话，干掉背对着你站着的人，得到他身上的数据包，然后使用桌子上的红屏电脑，取得了有关资料。开门进到里面的房间，取得桌上的医疗包，穿过刚才经过的射线原路返回到歼灭三名守卫的走廊后，左转开墙边的门，解决一名守卫，躲开房间中央的监视器，开另一侧的门，游戏提示SAVE。

11.02利用Nikoladze的视网膜来打开图书馆里的藏Ark的保险箱(Use Nikoladze to open the retinal safe)

时间：00:42

经过有两具尸体的房间开另一侧的门，进到有油画的房间，有一名守卫在巡逻，干掉后躲过电梯前的工人，从右侧楼梯下楼，来到下面的图书馆，敌人已经察觉到你的到来，在此有3名特种兵（只能爆头，对其它部位的攻击无用）对你进行阻击，一名在你对面的楼梯上，一名在电梯后面，另一名在右侧头顶的二层走廊，全部解决后，前进到楼梯处左转找到下行的通道一直进入，至CHECK POINT，一直进到底层大厅的里面找到躲藏在此的Nikoladze抓住质问后，强迫他使用视网膜扫描仪打开保险箱。开启后，会有3名特种兵将你团团围住，而Nikoladze则大摇大摆的离去。过一会儿，另两名特种兵会走远，留下一名拿枪指着你，千万别做任何动作（因为你的搭档将立刻为你制造5秒钟的停电，以利你的脱身），随着灯灭，立刻上前击昏一名守卫，然后左转躲在一堆箱子后面，举枪击杀跑过来搜寻的守卫，再干掉另一名躲在远处箱子后面的守卫，离开底层大厅。进入图书馆，射杀电梯后的一名守卫后，开电梯右侧的门，游戏提示SAVE，时间是01:06。

11.03 杀死前总统Nikoladze(Kill Kombayn Nikoladze)

先干掉院子中巡逻的守卫左边就有根通往二楼的管子，由此攀到二楼，射杀二楼的守卫后，开锁进到前面的门，到有补充子弹的走廊中段，会看到Nikoladze正在右侧斜上方的窗户前说话，用狙击枪将他一击毙命。回身躲到后面墙上门的侧面，击杀冲出来的守卫，开门进入至CHECK POINT。

11.04 撤离 (Reach extraction)

穿过走廊经过楼梯来到下面的房间，桌子的两侧各有一名巡逻的守卫，清除后，出前面的门，任务完成。

至此，通过你的完美表现，以Kombayn Nikoladze为首的恐怖集团及其行动计划彻底土崩瓦解，国家的安全得以保障，当美国总统为此行动召开新闻发布会之时，你已经驾驶着游艇开始了惬意的美女相伴的海上假期。

游戏提示

①一定要养成随手藏匿尸体的习惯，藏的场所最好是封闭的无人经过的黑暗场所。

②医疗包及弹药都有携带上限（医疗包是5个），每当失血时，随时补满。

③在黑暗的环境以及有水气和雾气的场所，经常使用热敏仪会对发现隐蔽的敌人大有帮助，另外使用热敏仪观察指纹时，键盘上显示的颜色是按光谱的颜色即红橙黄绿青蓝紫的排列顺序来区分先后，最后按的会呈前面的颜色，最先按的呈后面的颜色。

④你的动静惊动敌人后，要立刻离开原来所在的地方，哪怕移动一个身位，并在附近暗处隐藏，敌人会径直到你发出声音的地方搜索，你可趁机解决他，这是在很多场合吸引敌人并击昏的好办法。

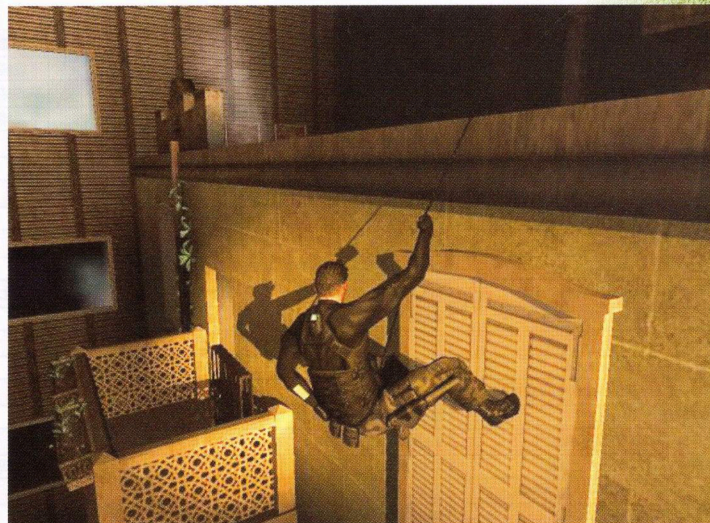
⑤对于击倒的敌人一定要随时搜查他是否有掉落的物品，很多对通关有用密码及信息还有医疗包及子弹都在其中。

⑥游戏中出现的守卫及敌人从着装上可以分清他们对完成任务的重要性，凡是戴红帽子的都是重要人员，一般不得杀害或击昏，应采用胁迫或尾随的方式来获得信息。

⑦部分关只能采用击昏而不是杀死守卫的方式，要特别注意。

最后：本游戏的资料片《Splinter Cell：shadow strike》正在制作中，值得期待。

全文完



编：纱迦

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2002年1月31日发售		64KB
DVD-ROM	附送影像DVD		7800日元

最终幻想X

重点流程攻略

文：ODAY



作为一篇完整的攻略，当然少不了一篇完整的流程。在我们过去的杂志上已经介绍过游戏的流程了，随着美版和国际版的推出，有很多读者都要我们做一个英文版的攻略。借这次合刊的机会，就满足大家的这一愿望吧！这篇流程以全隐藏要素收集为目标，只介绍到打完尤娜蕾斯卡，接下来是继续挑战SIN还是坐飞空艇四处收集隐藏要素悉听尊便。各位日版玩家也不用着急，本文附有全地名日英文对照。

地点	要点	备注
RUINS · STAIRS	取得 WITHERED BOUQUET	剧情必须取得
RUINS · SMALL ROOM	取得 FLINT	剧情必须取得
SALVAGE SHIP · DECK	取得 AL BHED PRIMER Ⅰ	
BESAID · BESAID	取得 MOON CREST	
BESAID · CURUSADERS	取得 AL BHED PRIMER Ⅱ	
BESAID · TRIALS	用 DESTRUCTION SPHERE 取得隐藏宝箱	详见各寺院攻略法
BESAID VILLAGE	注1	
从BESAID到KILIKA的船	取得 AL BHED PRIMER Ⅲ	
KILIKA · TAVERN	取得 AL BHED PRIMER Ⅳ	
KILIKA · TRIALS	用 DESTRUCTION SPHERE 取得隐藏宝箱	详见各寺院攻略法
从KILIKA到LUCA的船	取得 AL BHED PRIMER Ⅴ	
STADIUM · BASEMENT B (LUCA)	取得 AL BHED PRIMER Ⅵ	
THEATER · RECEPTION (LUCA剧场)	取得 AL BHED PRIMER Ⅶ	
HIGHROAD · AGENCY	和LIN对话时选YES取得AL BHED PRIMER Ⅷ	
HIGHROAD · NEWROAD SOUTH	取得 AL BHED PRIMER Ⅸ	
HIGHROAD · OLDROAD SOUTH	取得 SATURN CREST	
MUSHROOM ROCK · PRECIPICEWORD	把 RUSTY SWORD 变成 MASAMUNE	
MUSHROOM ROCK · VALLEY	取得 AL BHED PRIMER Ⅹ	
DJOSE HIGHROAD	取得 AL BHED PRIMER Ⅺ	
DJOSE TRIAL	用 DESTRUCTION SPHERE 取得隐藏宝箱	详见各寺院攻略法
MOONFLOW · SOUTH BANK ROAD	和召唤士BELGEMINE战斗，取得SUMMONER'S SOUL	
MOONFLOW · SOUTH WHARF	取得 AL BHED PRIMER Ⅻ	
GUADOSALAM · HOUSE	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅢ	击倒西摩亚
THE FARPLANE	取得 MARS CREST	
THUNDER PLAINS · AGENCY	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅣ	
MACALANIA WOODS · LAKE ROAD	取得 JECHT'S SPHERE	
MACALANIA WOODS · LAKE ROAD	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅤ	
LAKE MACALANIS · AGENCY FRONT	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅥ	
MACALANIC · TRIALS	用 DESTRUCTION SPHERE 取得隐藏宝箱	详见各寺院攻略法
SANUBIA DESERT · CENTRAL	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅦ	
SANUBIA DESERT · CENTRAL	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅧ	
SANUBIA DESERT · WEST	取得 VENUS CREST	
AL BHED HOME	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅨ	不能错过
AL BHED HOME	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅩ	不能错过
AL BHED HOME	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅪ	不能错过
ST. BEVELLE	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅫ	不能错过
BEVELLE · TRIALS	取得隐藏宝箱	
CALM LAND · CENTER	和召唤士BELGEMINE战斗取得AEON'S SOUL	
CALM LAND · AREAN	购入有CAPTURE的武器，以方便一边玩剧情一面捉怪兽	
CALM LANDS	完成四个CHOCOBO训练，取得使用CHOCOBO的资格	注2
REMIEM TEMPLE	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅩⅣ	
REMIEM TEMPLE	赢得CHOCOBO比赛后取得CLOUDY MIRROR	
MACALANIA WOODS · SOUTH	将CLOUDY MIRROR变成CELESTIAL MIRROR	详见七曜武器部分
MACALANIA WOODS · SOUTH	取得 JECHT SPHERE	
CALM LAND	集齐CALM LAND的怪兽	
CALM LAND · AREAN	注3	
CALM LANDS · GORGE BOTTOM	取得 RUSTY SWORD	
STOLEN FAYTH	取得 AL BHED PRIMER ⅩⅩⅤ	
STOLEN FAYTH (最深处)	取得召唤兽YOJIMBO	
GAGAZET · PROMINENCE	取得 JUPITER CREST	与基玛力族人对决时勿忘用龙剑学青魔法
GAGAZET · MOUNTAIN TRAIL	取得 JECHT SPHERE	
DOME · THE BEYOND	取得 SUN CREST	注4

シン：SIN
サルベージ船：SALVAGE SHIP
バージ＝エボン寺院：BAAJ TEMPLE
ビサイド岛：BESAID ISLAND
ビサイド遗迹1：BESAID RUINS 1
ビサイド遗迹2：BESAID RUINS 2
ビサイド虹の泷：BESAID FALLS
ポルト＝キーリカ：KILIKA PORT
ルカ：LUCA
ミヘン街道：MI'IHEN HIGHROAD
ミヘン海上遗迹：MI'IHEN RUINS
キノコ岩谷底：MUSHROOM ROCK
キノコ岩战场迹：BATTLE SITE
ジョゼ街道：DJOSE HIGHROAD
幻光河：MOONFLOW
グアドサラム：GUADOSALAM
雷平原：THUNDER PLAINS
マカラーニャ湖：LAKE MACALANIA
ビーカネル：BIKANEL ISLAND
サヌビアの砂丘：SANUBIA SANDS
グレートブリッジ：HIGHBRIDGE
ナギ平原：CALM LANDS
オメガ遗迹：OMEGA RUINS
ガガゼト山：MT.GAGAZET
ザナルカンド遗迹：ZANARKAND RUINS

注1：和KIMAHRI战斗后回 BESAID · SHOP和店主谈话，然后再到右上方的民家中和狗谈话就可习得VALEFOR的第二招OVER DRIVE ENERGY BLAST。

注2：骑上CHOCOBO，到东南方调查地上的CHOCOBO羽毛跳到对面。

注3：和主人对话，取得CALM LAND地域制霸的奖品FARPLANE WIND×60和YUNA的七曜武器NIRVANA。用FARPLANE WIND×60将DEATHSTRIKE加到捕捉武器上，捉怪物时有如如虎添翼。

注4：如果是国际版的话在打完YUNALESCA后别忘了拿SUN CREST，否则日后会有暗黑巴哈姆特守在这里。

飞空艇隐藏地点

英文	日文	地名
GODHAND	ごつどはんど	Mushroom Rock
VICTORIOUS	びくとりあす	Besaid Ruins 1
MURASAME	むらさめ	Besaid Ruins 2

サヌビアの砂丘	X:15 · Y:41	ミヘン海上遗迹	X:34 · Y:58
バージ＝エボン	X:16 · Y:57	キノコ岩战场迹	X:42 · Y:57
ビサイド虹の泷	X:31 · Y:73	オメガ遗迹	X:74 · Y:36

各寺院攻略



要想获得超强召唤兽阿尼玛，只要到各地的寺院的“试练之间”去取得用“破のスフィア”解开的宝箱。

刚得到飞空艇后，也不用急于到各地的寺院寻宝，因为这时有些寺院还无法再次进入，应该再接着发展剧情，然后才能够进入寺院。其实游戏进行中只要还有记录点，就可以随时返回飞空艇，包括游戏流程中的最后一个记录点！

寺院中的晶球（スフィア）都分为三种，一种是本地晶球，一种是封之晶球（封のスフィア），一种是破之晶球（破のスフィア）。本地晶球一般就是用本地的名称来命名，它和封之晶球一起用来打开通过“试练之间”的机关，而破之晶球则是专门用来打开各寺院“试练之间”中隐藏宝箱所在地的晶球。另外一般各寺院都有一个可以推动的台座和一个用来让台座的位置复原的光印。

ビサイド寺院

从“ビサイド岛”出发到达

①先用“封のスフィア”打开石门，之后把它从门中取出。②放在接下来会看到的一个闪红光的（也是第一个）凹处，就可以得到“破のスフィア”。③再往里走，将“破のスフィア”放在一台座上，虽然没什么反应，不过不用担心，台座对面的墙壁亮起了一些字符，调查这些字符就可以进入隐藏房间。④将里面的“ビサイドのスフィア”换成对面的“破のスフィア”，就可以找到这里的隐藏宝箱。⑤取回“ビサイドのスフィア”，把它镶在隐藏房间对面的台座上，石壁就会消失，把石座往前推，与地上的光印重合时，就算通过这个“试练之间”了。

キーリカ寺院

从“ボルト＝キーリカ”出发到达

①取出台座上的“キーリカのスフィア”，装在门上，再取出就可以通过第一道门。②把“キーリカのスフィア”镶在第二道门上，门上会出现一个印记，把“キーリカのスフィア”取出，空手状态调查该印记，即可打开第二道门。③进入第三个房间，取出右边墙上的“キーリカのスフィア”，换镶第二间房间里的“封のスフィア”。就可以灭火，同时藏有“破のスフィア”的隐藏房间也打开了。④取一个“キーリカのスフィア”，再踩一下第三间房间内的光印，把“キーリカのスフィア”镶在台座上，把台座推到光印上。这时阶梯下就会出现一个新的可以镶晶球的地方。⑤把“破のスフィア”镶在这里就可以得到本寺院的隐藏宝物了。⑥把“キーリカのスフィア”镶在最后的大门上，再取出就可以通过了。

ジョゼ＝エボン寺院

从“ジョゼ街道”出发到达

①把两边的“ジョゼのスフィア”都放在门上，门就会打开。②到第二间房间，把门两侧的“ジョゼのスフィア”取下，镶在右边墙上的两个凹洞。③将带有“ジョゼのスフィア”台座向右推，到头时顶上就会有闪电枪射下闪电，将台座上的那颗“ジョゼのスフィア”变得更大更亮。④把这个大的“ジョゼのスフィア”镶在门的右边会打开最里面的门，再把刚才的两个“ジョゼのスフィア”装在台座的两边，往最里面的房间推台座，这样就可以进入到最后一个房间的内部，让第二间房间中央处的图案中的眼球充上电力。⑤踩一下光印，让平台复原，之后再把3个“ジョゼのスフィア”分别装到第一间房间的两边及第二间房间那道门左边的凹洞，之后就会出现通往寺院第二层的平台。在平台出来以后，第二间房间中光印的左边墙上会出现一个印，调查这个印，就可以进入隐藏房间得到“破のスフィア”。⑥带着“破のスフィア”，站在平台上就可以到寺院第二层。先把5个雷之台座机关推进去，把通往寺院三层的那条路打开后，路中间也会出现新的台座，把“破のスフィア”装上去，就可以得到隐藏的宝物。

マカリャーニャ寺院

从マカリャーニャ湖出发到达

①把台座往右边推，它会停在冰柱处，再把它往上推，台座会滑到底层。②把中间柱子上的“封のスフィア”拿下来镶到底层最左边的一个凹处，会有柱子上升，回到地上，从柱子的上部获得一个“マカリャーニャのスフィア”。③把这个“マカリャーニャのスフィア”取下装到底层的左数第一根柱子的凹处。回到地上把最右边的“マカリャーニャのスフィア”取下，到底层处，装在台座上，再把台座往右推。④回到一层，把缺口处的那颗“マカリャーニャのスフィア”取下，装到一层中央处的那根柱子上。⑤之后就可以回到冰之通道。踩那个新出现的光印。台座就会出现在光印左边，把台座往下推，再回到地上一层处踩这里的光印，就可以从台座上得到“破のスフィア”。⑥将“破のスフィア”装到底层左数第3个凹处上，就可以得到本寺院的隐藏道具。⑦之后重复第一次所做的，就可以再次回到冰之通道。

エボン＝ドーム

从ザナルカンド遗迹出发到达

往上走到达那个踩地板砖的“试练之间”，根据提示按照顺序踩下各种颜色的地板就可以通过。不过要拿到隐藏宝箱还要这样做：把两个房间内所有的四个白色格的地方全部踩出来（左边一间有四处，右边一间有三处），就可以得到“破のスフィア”。之后到左边一房间内，把“破のスフィア”镶在右边的一个凹处内就可以找到这里的宝箱了。

隐藏召唤兽的获得

用心棒

在“盗まれた祈り子の洞窟”（从那基平原右上方的出口出发可以到达）的最深处和BOSS“ギンネム”战斗后，就会有提示要用钱才能雇佣到“用心棒”，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。具体如下：

“召喚士としての修行のため”——300 000ギル

“魔物をけちらす力を得るため”——270 000ギル

“真に強い敌を倒すため”——250 000ギル

召唤兽アニマ

到“バージ＝エボン寺院”处，下水后再潜水就可以进入隐藏的房间。如果拿到以前六个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的6个石像前，石像就会自动发光，之后就可以得到最强召唤兽之阿尼玛！大家可以根据下文来看一下自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。



▲请注意这个房间的两边，有隐藏的宝箱。

左上→ビサイド寺院

左中→マカラーニャ寺院

左下→エボン＝ドーム

右上→圣ベベル宫

右中→ジョゼ寺院

右下→キーリカ寺院

メーガス三姐妹

首先是完成怪兽训练场中的任务之一“ガガゼト山”的怪兽收集，再回到怪兽训练场就可以得到奖励道具“つぼみのかんむり”（蕾之冠）。

到达“ナギ平原”（那基平原），乘上陆行鸟往平原的最右下角方向走，仔细看地面，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达“レミアム寺院”，在寺院内可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，打败バハムート可以得到“花のかんむり”（花之冠）。之后如果已经拥有了其他的所有召唤兽，就可以用“つぼみのかんむり”和“花のかんむり”打开寺院最里面的封印的门（要绕过ベルゲミーネ），得到最后召唤兽——美嘉思三姐妹。得到召唤兽后别忘了再次进入“祈子之间”，可以得到“物理防御スフィア”。

在“レミアム寺院”可以找“ベルゲミーネ”挑战自己所已经拥有的召唤兽。在挑战完最后的召唤兽“メガース三姐妹”之后，会有一个是不是要为“ベルゲミーネ”做“异界送”的选项，如果选择“异界送りする”（是）的

话，就可以得到“月轮の圣印”；如果选择“异界送りしない”（否）的话，就可以接着挑战召唤兽，并得到一些道具。之后如果要让为“ベルゲミーネ”做异界送的选项再次出现，就只须再挑战一次最后一个召唤兽“メガース三姐妹”，该选项便再次出现。

调和一览表

■回复系■

名称	对象	效果	调合的例子
ウルトラポーション	我·全	HP全回复	ポーション×2
オールキュア	我·全	“战斗不能”以外的异常状态回复	毒消し×2
メガフェニックス	我·全	“战斗不能”回复	フェニックスの尾×2
ラストフェニックス	我·全	“战斗不能”＋HP全回复	メガフェニックス×2
エリクサー味·1	我·全	HP·MP全回复	やまびこ草×消费型スフィア
ラストエリクサー	我·全	HP·MP全回复	メガポーション×2
スーパーエリクサー	我·全	HP·MP全回复+状态异常回复	いやしの水×2
ファイナルエリクサー	我·全	HP·MP状态异常全回复	ラストエリクサー×ボムのかけら

■支援系■

名称	对象	效果	调合的例子
バオール	我·1	バファイ·バコルド·バウォタ·バサンダ	ポーション×ボムのかけら
メガバオール	我·全	バファイ·バコルド·バウォタ·バサンダ	ハイポーション×ボムのかけら
ハイメガバオール	我·全	バファイ·バコルド·バウォタ·バサンダ+はげます·集中	ハイペロの药
マイティウォール	我·全	シェル·プロテス	月のカーテン＋金の针
マイティG	我·全	シェル·ヘイスト·プロテス	力の记忆×2
マイティGスーパー	我·全	シェル·リジェネ·ヘイスト·プロテス	光のカーテン×2
バイタルW	我·1	战斗中，最大HP变为2倍	ハイポーション×2
メガバイタルW	我·全	战斗中，最大HP变为2倍	体力の药×2
ハイメガバイタルW	我·全	战斗中，最大HP变为2倍＋はげます	体力の秘药×2
メンタルW	我·1	战斗中，最大MP变为2倍	エーテル×金の针
メガメンタルW	我·全	战斗中，最大MP变为2倍	エーテル×2
ハイメガメンタルW	我·全	战斗中，最大MP变为2倍＋集中	魔力の药×2
フリーダムEX	我·全	MP消费0	炎の魔石×ツインスターズ
カルテット9	我·1	全攻击的伤害度变为9999	胜负师の魂×水の魔石
カルテット99	我·全	全攻击的伤害度变为9999	胜负师の魂×2
英雄の药	我·1	更容易出必杀一击	运スフィア×ポーション
圣战の药	我·全	更容易出必杀一击	运スフィア×水の魔石
ホットスパー	我·全	OVER DRIVE上升1．5倍	ラストエリクサー×2
エキセントリック	我·全	OVER DRIVE上升2倍	明日への扉×スリースターズ

■攻击系■

物理

名称	对象	效果	调合的例子
手榴弹	敌·全	小伤害度	鱼のウロコ×电气玉
彻甲手榴弹	敌·全	小伤害度	各种消费型晶球（スフィア）×2
パイナップル	敌·全	中伤害度	ボムのかけら×鱼のうろこ
クラスターボム	敌·全	大伤害度	Lv.2キースフィア×2
ポテトマッシャー	敌·全	大伤害度	マップ×2(地图x 2)
トールボーイ	敌·全	大伤害度	光の魔石×2

物理＋状态异常

名称	对象	效果	调合的例子
ブラスターボム	敌·全	小伤害度+沉默·睡眠·暗风	手榴弹×消费型スフィア
ハザードシェル	敌·全	小伤害度+沉默·睡眠·暗风	サイレントマイン×2
カラミティボム	敌·全	中伤害度+沉默·睡眠·暗风·毒	石化手榴弹×2
カオスグレネード	敌·全	大伤害度+沉默·睡眠·暗风·毒	异界の风×2

火属性

名称	对象	效果	调合的例子
ヒートバスター	敌·全	小伤害度×5	ボムの魂×金の针
ファイアストーム	敌·全	小伤害度×6	ボムの魂×2
バーニングソウル	敌·全	中伤害度	ボムの魂×Lv3スフィア
ヘルファイア	敌·全	伤害度×3+状态异常	ボムのかけら＋命のロウソク
アバドンフレイム	敌·全	伤害度×3+状态异常	炎の魔石＋命のロウソク

雷属性

名称	对象	效果	调合的例子
サンダーボルト	敌·全	小伤害度×5	电气玉×金の针
ローリングサンダー	敌·全	小伤害度×6	电气玉×2
ライトニングボルト	敌·全	中伤害度	电气玉×Lv3スフィア
エレキショック	敌·全	伤害度×3+状态异常	电气玉×命のロウソク
ブラストサンダー	敌·全	伤害度×3+状态异常	雷の魔石×命のロウソク

水属性

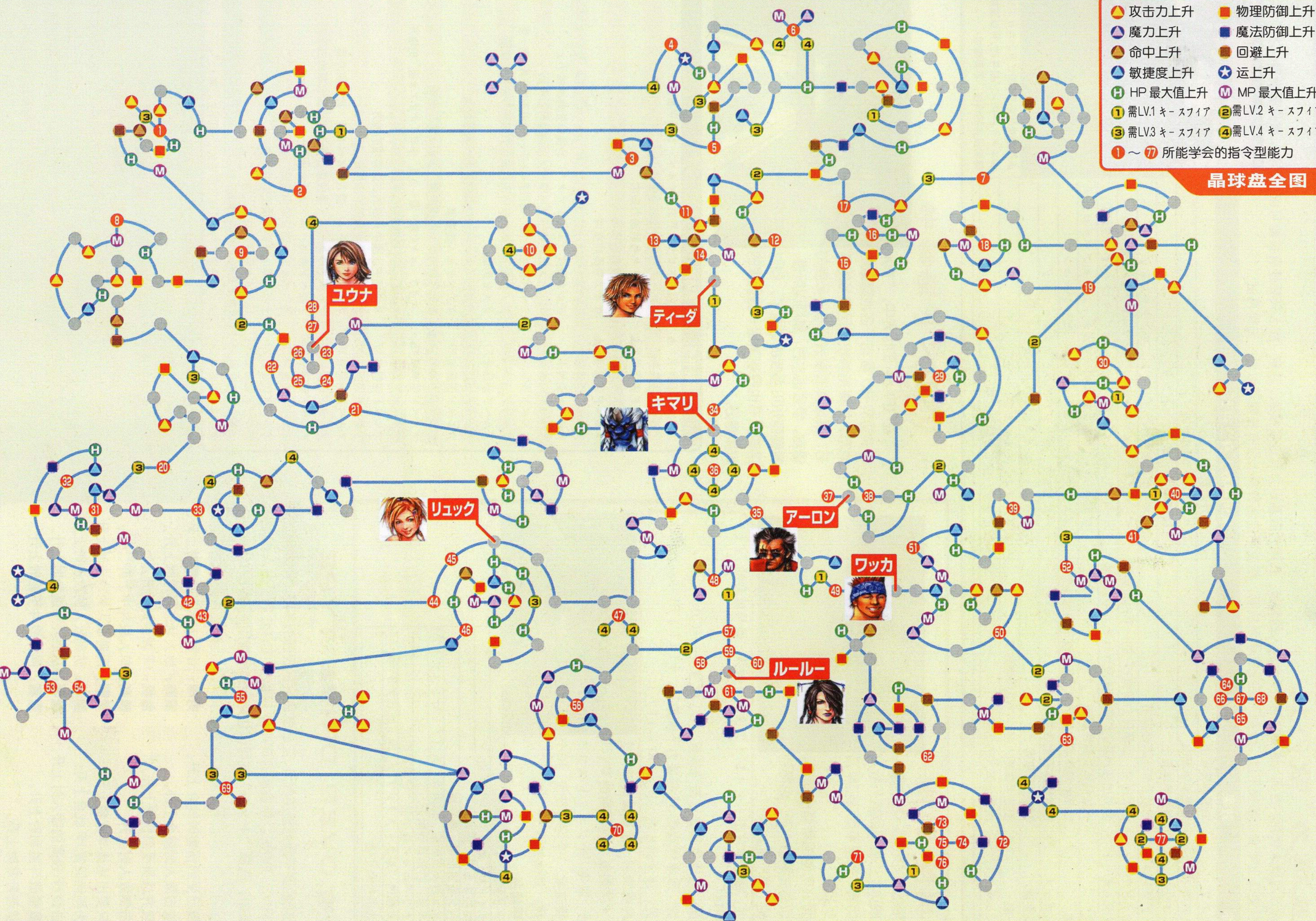
名称	对象	效果	调合的例子
ウォーターボール	敌·全	小伤害度×5	鱼のうろこ×金の针
フラッシュフラッド	敌·全	小伤害度×6	手榴弹×2
タイダルウエーブ	敌·全	中伤害度	鱼のうろこ×Lv3キースフィア
アクアトキシン	敌·全	伤害度×3+状态异常	龙のウロコ＋命のロウソク
ダークネスレイン	敌·全	伤害度×3+状态异常	水の魔石＋命のロウソク

冰属性

名称	对象	效果	调合的例子
コールドスノー	敌·全	小伤害度×5	鱼のうろこ×金の针
アイスブリザード	敌·全	小伤害度×6	手榴弹×2
ウインターストーム	敌·全	中伤害度	鱼のうろこ×Lv3キースフィア
ハザードアイズ	敌·全	伤害度×3+状态异常	南极の风×命のロウソク
コキュートス	敌·全	伤害度×3+状态异常	冰の魔石×命のロウソク

晶球盘上所习得的指令型能力

1. スロウガ（白）
2. スロウ（白）
3. ディレイアタック（技）
4. たくす（特）
5. 铁壁（特）
6. ゾンビアタック（技）
7. ペナルテイ3（技）
8. ヘイスガ（白）
9. ディレイバスター（技）
10. リレイズ（白）
11. 挑发（特）
12. ヘイスト（白）
13. とんずら（特）
14. はげます（特）
15. おどす（特）
16. アーマーブレイク（技）
17. メンタルブレイク（技）
18. アスピル（黑）
19. スリプルバスター（技）
20. クイックトリック（技）
21. 祈る（特）
22. レイズ（白）
23. バウォタ（白）
24. バコルド（白）
25. バサンダ（白）
26. バファイ（白）
27. エスナ（白）
28. ケアル（白）
29. マジックブレイク（技）
30. サイレスバスター（技）
31. シェル（白）
32. プロテス（白）
33. ケアルラ（白）
34. 龙剑（特）
35. ライブラ（技）
36. アルテマ（黑）
37. パワーブレイク（技）
38. かばう（特）
39. スリプルアタック（技）
40. ブラインバスター（技）
41. ドレイン（黑）
42. リフレク（白）
43. デスペル（白）
44. 使う（特）
45. 盗む（特）
46. 幸运（特）
47. ものまね（特）
48. 不幸（特）
49. ブラインアタック（技）
50. サイレスアタック（技）
51. ねらう（特）
52. フレア（黑）
53. ケアルガ（白）
54. リジェネ（白）
55. 钱投げ（特）
56. ぶんどる（技）
57. ファイア（黑）
58. ウォータ（黑）
59. サンダー（黑）
60. ブリザト（黑）
61. 集中（特）
62. バイオ（黑）
63. グラビデ（黑）
64. デス（黑）
65. ウォタガ（黑）
66. ファイガ（黑）
67. サンダガ（黑）
68. ブリザガ（黑）
69. ホーリー（白）
70. アレイズ（白）
71. わいろ（特）
72. 见切り（特）
73. ブリザラ（黑）
74. ウォタラ（黑）
75. サンダラ（黑）
76. ファイラ（黑）
77. 连续魔法（特）


晶球盘全图
攻击力上升
物理防御上升
魔力上升
魔法防御上升
命中上升
回避上升
敏捷度上升
运上升
HP 最大值上升
MP 最大值上升
需LV.1 キースフィア
需LV.2 キースフィア
需LV.3 キースフィア
需LV.4 キースフィア
1～77 所能学会的指令型能力
ユウナ
ティーダ
キマリ
リュック
アーロン
ワッカ
ルールー

基玛力 敌の技

通过对敌人使用“龙剑”这项技能，学会敌人的特技，初期只有基玛力有这项技能。注意，敌人只要是有技能可以被学习，就只要使用一次“龙剑”就能马上学会，如果用过“龙剑”后没有学到技能，就说明该怪兽身上没有技能可以学，无需再试。

名称	效果	从何种敌人身上得到
ジャンプ	对敌单体攻击	一开始就会
タネ大炮	对敌单体攻击	グラット、バルサム
回しげり	对敌单体攻击	铁骑 11 型、ビラン=ロンゾ
アクアブレス	对敌全体水属性攻击	キマイラ、キマイラブレイン、エンケ=ロンゾ
ホワイトウィンド	全员回复，以基玛力现有 HP 的一半为回复量	ダークプリン、エンケ=ロンゾ（ホワイトウィンド使用后）
マイティガード	全员加装バ系的防御魔法及プロテス和シェル	ベヒーモス、キングベヒーモス、ビラン=ロンゾ（マイティーガード使用后）
火炎	对敌全体炎属性攻击	ヴェラーハ、グレンデルデュアルホーン、エンケ=ロンゾ
自爆	给予敌单体极大的伤害，不过基玛力也消失了……	ボム、グレネードピュロボロス、ビラン=ロンゾ
石化ブレス	对敌全体石化效果	バジリスク、ヘッジバイパーエンケ=ロンゾ
死の宣告	5 回合后敌死	ゴースト、レイス、ビラン=ロンゾ
臭い息	使敌全体陷入各种状态异常效果	モルボル、モルボルグレート
サンシャイン	给敌全体大的伤害	オメガ、全てを越えし者



▲在游戏的中期，和ビラン=ロンゾ和エンケ=ロンゾ战斗时，可以直接得到很多的特技，不要错过!

奥隆 秘传



奥隆的OD技是在4秒内输入指令，成功之后就可以给予敌人强力的伤害，如果不成功则威力会大打折扣。

下面公布他的所有出招表，大家可以预先熟悉一下，免得到时候手忙“爪”乱。

牙龙：敌全体攻击+ディレイアタック效果，最早就会的。（↓←↑→L1R1x〇）

流星：敌单体攻击 + 击飞效果。（△x□〇←→〇）

征伐：敌单体攻击 +4 种能力下降效果。（↑ L1 ↓ R1 →←△）

阵风：敌全体攻击。（〇→ R1 ← L1 △）



奥隆收集到一定数量的ジェクトスフィア时就会觉醒新的 OVER DRIVE 技，取得 1 个ジェクトスフィア时习得流星，3 个习得征伐，10 个习得阵风。具体如下：

入手场所
ガガゼド山，记录点附近
ビサイド村，ビサイド寺院右边
连络船リキ号，操舵室
ミヘン街道旧道、最里面
キノコ岩街道断崖，记录点下方（アーロンスフィア）
雷平原、右避雷针附近
マカラ—ニャの森南部，记录点附近
ルカ城内“ルカ=スタジアム·地下フロアB”内
幻光河の乘り场

所有 OVER DRIVE TYPE

首先角色要不断地参加战斗，之后就会根据表现的不同，学会相应的 OVER DRIVE TYPE。学会新的 OVER DRIVE TYPE 后，进入 OVER DRIVE 菜单，选择“セット”就可以让角色装备想用的 OVER DRIVE TYPE。

修行：自己受到伤害时就会上升。

斗志：攻击敌人时就会上升。

愤怒：我方成员受到伤害上升。

凯歌：击倒敌人时上升。

对峙：只要出场战斗就会上升。

慈爱：为同伴回复 HP 就会上升。

英雄：击倒 HP 较高的敌人时上升。

胜利：赢得战斗胜利时上升。

苦斗：状态异常时上升。

穷地：让敌人状态异常时上升。

策略：敌人状态异常时上升。

危机：HP 减少时上升。

孤高：单人战斗中上升。

华丽：回避敌人的攻击时上升。

磐石：防御敌人的攻击时上升。

耻辱：从战斗中逃跑时上升。

悲哀：同伴战斗不能时上升。

アルベド语辞书



在《FFX》的世界中，“アルベド语辞书”散布于各地隐藏的地方，如果能够收集足够多的辞书，泰达就会学会阿尔贝多族的语言。学会语言后，就可以听懂、看懂阿尔贝多族的语言了，同时这些辞书也很能满足一些玩家的收集癖好。

アルベド语辞书号	入手场所
アルベド语辞书 1▲	在刚来スピラ世界时的サルベージ船甲板上
アルベド语辞书 2	ビサイド村内讨伐队宿舍
アルベド语辞书 3▲	连络船リキ号的动力室内
アルベド语辞书 4	キーリカ村的酒场
アルベド语辞书 5▲	ウイノ号操舵室内
アルベド语辞书 6	在ルカ城体育馆大门前左边的地下室，即“ルカ=スタジアム·地下フロアB”内
アルベド语辞书 7	在ルカ戏院（ルカシアター）的接待处前的梯子上
アルベド语辞书 8	在ミヘン街道旅行公司和リン对话就可以得到
アルベド语辞书 9	ミヘン街道新道北部，巡回僧シェリンダ所在的地方再往南一些
アルベド语辞书 10	キノコ岩·断崖，在地图的左上方向环形曲折的路里
アルベド语辞书 11	ジョゼ街道
アルベド语辞书 12	幻光河北岸シパーフ动物处的一处阶段上
アルベド语辞书 13	グアドサラム遗迹家
アルベド语辞书 14▲	在雷平原对リン的提问用“まあまあ”回答
アルベド语辞书 15	“マカラーニャの森·湖への道”中有“オオアカ屋”的地方
アルベド语辞书 16	マカラーニャの湖旅行公司前
アルベド语辞书 17	サヌビア沙漠中央部的右边有塔的地方
アルベド语辞书 18	サヌビア沙漠中央部的看板处
アルベド语辞书 19*	アルベドのホーム，进入アルベド后，地图的左侧
アルベド语辞书 20*	アルベドのホーム·居住区在那个密码式宝箱的房间内
アルベド语辞书 21*	アルベドのホーム·メイン通路
アルベド语辞书 22*	圣ベベル宫·僧官专用通路
アルベド语辞书 23	ナギ平原·中部，最左边的悬崖
アルベド语辞书 24	レミアム寺院外的左上角
アルベド语辞书 25	“盗まれた祈り子の洞窟”
アルベド语辞书 26	オメガ遗迹，4 个呈环状摆设的宝箱的左上侧

集齐了所有的“アルベド语辞书”之后，就可以从飞空艇的リン那里得到“逆转の键”。

注：▲表示错过后可以在以后的“沙漠のオアシス”中获得。*表示错过后就没办法补救。因为“アルベド语辞书”实在是很多，要想集齐非常难，所以游戏中就提供了一个所谓的“アルベド语辞书合成晶球”，这个晶球可以把记忆卡的其他进度的记录中所找到的“アルベド语辞书”全部合成起来，也就是说，如果你的记忆卡中如果已经有了集齐“アルベド语辞书”的记录，那么现在就可以读懂アルベド语言(自然也就能看懂一些隐藏的提示，从而获得隐藏的道具)。

无限 AP

①首先要得到道具“明日への扉”，有了它，就可以改造出把增加 OVER DRIVE 槽的能量转成 AP 值的自动型能力“ドライブを AP に”。一般在完成6种地域制霸后，就可以得到“明日への扉 × 99”，可以改造出9个这样的能力。

②装上必要的“OVER DRIVE TYPE”，可以选的是“对峙”或“危机”及“孤高”，这样只要在战斗中进行任何行动，OVER DRIVE 槽就会自然增加，当然，在装备了上面的能力后，其实增加的已经变成 AP 值了。

③“ドライブタイプ”或“ダブルドライブ”是3倍增长或2倍增长OVER DRIVE槽的能力，另外，装备“ピンチにドライブ”，濒死时加快OVER DRIVE槽的能力也不错。以上的能力只要是效果不同，就可以一起发生作用！（琉库的“调合”中也有加快 OVER DRIVE 槽上升的调合组合）

最后如果能装上“AP3 倍”或“AP2 倍”能力，这样最后的结果才会多得恐怖。

④找绝不会向你进攻的敌人战斗，这样你只要在战斗中不断地按防御，就算是一直行动，而在“盗まれた祈り子の洞窟”（获得召唤兽“用心棒”的地方，从“ナギ平原・桥周边エリア”到达）处的敌人“マジックポット”（魔法壶）就是绝不会向你进攻的怪兽。然后还可以用白魔法“ヘイスト”或“ヘイスガ”加快自己的动作，这样就可以进行得更快。最后不想增加时选逃跑，就可以看到像天文数字一样的 AP 值在飞快地跳动了。

注：战斗结束时才转换装备是没有效果的。如本来没有装备“AP3 倍”的能力，但只在最后才装上具有该能力的装备，之后退出战斗，但“AP3 倍”能力不起什么作用。

每一次行动，如果“OVER DRIVE TYPE”类型选的是“对峙”，每回合能获得 880AP！如果选的是“危机”（濒死状态时，OVER DRIVE 槽上升加快），能获得 3 520AP！

其实若不是好好研究一下 AP 的快速致富法（用金手指的除外），要想打怪兽训练所的隐藏 BOSS 简直就是拿鸡蛋碰石头，所以好好“经营”一下吧。如果仔细探索，用更强的能力组合，十几分钟就获得上亿的 AP 值也是有可能的……

陆行鸟训练

和那基平原（“ナギ平原”）的那位骑着陆行鸟的人交谈后出现4个选项：1.乘陆行鸟 2.不乘陆行鸟 3.进行训练 4.乘坐的方法

和对方交谈后，选择“训练する”就可以开始了。一开始只能进行一种训练，但是在通过一个训练后，就会增加一个新的训练项目。总共有4种训练项目。在陆行鸟比赛中，按 R1、R2 可以进行视点的切换。

ふらふらチョコボ：陆行鸟会不受控制地往左偏或右偏，应该及时用方向键把陆行鸟拉回正常的路线，注意终点线是训练主人和另一只陆行鸟之间的线，不要走错了！

よけよけチョコボ：前进过程中，会有闪电球飞来，要避过球前进。

もっとよけよけチョコボ：前进过程中不但会有更多的球干扰，还会有鸟的干扰。

とれとれチョコボ：和主人比赛，看谁先到达那基平原的右上角，途中每吃到1个气球，就会在最后的结果上减去你所花费的时间的3秒；每撞到一只鸟，就会在最后的结果加上 3 秒。最后总计时间少的人获得胜利。

如果最后的总计时间能够达到0的话（不被鸟撞到，速度足够快，吃到足够多的气球），就可以得到泰达最终武器的必要道具：“日轮の圣印”。

“とれとれチョコボ”小游戏的 BUG 技

如果觉得按正常方法实在是很难达成零时间的成绩，那就试一下以下的小秘技吧。

比赛开始以后，立刻按住方向键右，让陆行鸟“粘”在拐角附近，无法前进。在比赛时间结束的前5秒左右出来（也可以稍微提前几秒钟出来），撞上迎面飞来的鸟。只要能在撞上鸟后，比赛正好结束，之后马上开始下一回合的比赛，那么陆行鸟就会变成无敌！撞上鸟和没有撞上鸟一样，这样就可以专心取得气球，从而更容易让最后的比赛时间变为“0：0：0”。只要不退出比赛，一直选“もう一回！”，就可以让陆行鸟保持无敌状态！直到你拿到“0：0：0”成绩为止。

训练完之后的选项是：1.再来一次 2.退出训练 3.换其他的训练

顺利通过陆行鸟训练中的全部4项训练后，原来守在那基平原西北方向的（在最上方，地图的最上方有一条小路）人就会离开，在这里可以得到泰达的最终武器初级形态。如果你通过比赛之后，又去了其他地方，那么你只要再进行一次比赛，不论输赢，那个守护的人就会让开。

レミアム寺院的陆行鸟比赛

进入“レミアム寺院”，可以看到寺院两边各有一只陆行鸟。先到左边调查一个晶球，再调查右边的陆行鸟就可以开始这里的陆行鸟比赛。

比赛的进行就是比谁更快到达最下方，同时路上还会有很多宝箱，如果能成功地开启其中几个宝箱而又能赢得比赛，就可以根据所开宝箱的数量，得到相应的宝物。

条件	奖励
初次胜利	くもった镜
打开 0 个宝箱	ポーション
打开 1 个宝箱	エリクサー
打开 2 个宝箱	ラストエリクサー
打开 3 个宝箱	未知への翼 × 30
打开 4 个宝箱	ペンデュラム × 30
打开 5 个宝箱	スリースターズ × 60
第二次及以后胜利	ポーション

寻找仙人掌



首先要进入沙漠，在飞空艇上选“ビーカネル”进入。

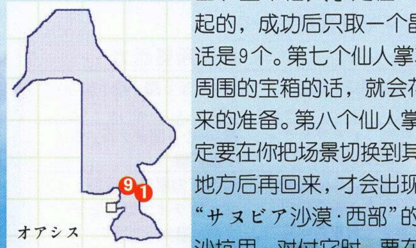
之后从沙漠一直往上走，到达“サヌビア沙漠・西部”大约在右下方，也就是有砂岚的地方的下方。这里可以调查到一个刻有仙人掌图案的石碑。调查之后就可以在沙漠中寻找仙人掌了，仙人掌总共有10个，一般每次只出现一个，出现的顺序大家可以看以下地图。因为沙漠很大，所以之前如果没有找到带有“不遇敌”能力的装备时，就会找得很吃力了。在找到仙人掌以后，仙人掌就会和你玩一个小游戏，就是在仙人掌背对着你时，你才可以往前走靠近它；在它转过身来时，你就不能再前进。成功地在限定时间内靠近它（第一个可能很容易，但以后会越来越难），就会与它战斗（HP 只有800，不会逃跑，但是回避力很高，可能让命中率高的人如瓦卡来打），胜利后你就算完成仙人掌游戏的一小步，得到一个仙人掌晶球，将这个晶球镶到迷你游戏最开始的仙人掌石碑处，下一个仙人掌才会出现。



在全部得到九个晶球后，原来砂岚地带的风会退去，进入里面后，两个宝箱中有一个是你最想要的“金星の圣印”，另一个宝箱则根据你在前面的小游戏中总共收集到几个有名字的晶球（也就是几次成功地击败仙人掌），相应的宝箱内的道具就会有变化。具体如右表：

晶球数	道具
3～5个	エリクサー
7个	ラストエリクサー
8～9个	フレンドスフィア

注意事项：地图上标出的地点，如果看不到仙人掌，那么它一定就是躲在该点上的物体里，如躲在记录点里，躲在宝箱里。其中第四、五个仙人掌是在一起的，成功后只取一个晶球，也就是说拿到全部晶球的话是9个。第七个仙人掌本身并不刁钻，不过如果要开它周围的宝箱的话，就会花一些时间了，要做好第三次重来的准备。第八个仙人掌一定要在你把场景切换到其他地方后再回来，才会出现在“サヌビア沙漠・西部”的流沙坑里，对付它时，要在它第三次转过身去时，一口气走到它面前。第九个仙人掌只要到达指定地点，就会看见仙人掌也进了飞空艇，之后进入飞空艇，到达飞空艇最上部的“飞空艇・甲板”就可以找到它。最后一个仙人掌会在你找齐前面 9 个以后自动出现。





七曜武器

要想获得七曜武器，就要按照以下的步骤进行：

①在“レミアム寺院”的“チョコボレース”（陆行鸟比赛）中获胜，就可以得到“くもった镜”。

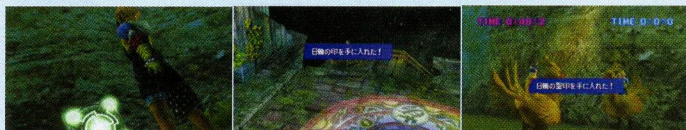
②在“マカラーニャの森·南部”的最南方遇到正在等人的母子俩，之后再到“マカラーニャの森·平原への道”（往“マカラーニャの森·南部”三叉口的右分支走）。再往一条上分支路走，看到那母子俩所等的父亲，对话之后，选第一项，父亲会离开，之后再回到刚才的母子俩处，会发现刚才的小孩跑到森林里去玩了，往他们左边的“光道”上去，能在上面找到小孩。小孩所在的地方就是升级最终武器的地方，这里选择“使う”，就可以把“くもった镜”变成“七曜の镜”。

③找到相应的七曜之印，回到“マカラーニャの森·中央部”（即把“くもった镜”变成“七曜の镜”的地方）让七曜武器升级到第二形态。

④找到相应的七曜之圣印，回到“マカラーニャの森·中央部”把武器升级到究极形态，如果没有先把武器用印强化成第二形态，那么就不能用圣印强化成究极形态。

ティーダ　アルテマウエポン（日轮）

	获得方法	武器所得能力
武器	在通过4项陆行鸟的训练后，可以到“ナギ平原”西北部最上方的一条小路，注意在地图上也可以看得到。	■APなし■—■—■—
印	从飞空艇到“札那尔港多遗迹”，记录点的下方就有一个传送点，可以直接到达“エボン=ドーム”。在“エボン=ドーム·魔天”，只要走一走阶梯，就可以在左上角发现宝箱，里面就是“日轮の印”。	■APなし■ ダブルドライブ■—■—
圣印	在“陆行鸟训练”中的“とれとれチョコボ”中以0:0:0 的最后总计时间通过得到。	■伤害力限界突破■ トリプルドライブ■ 回避カウンター■ 魔法カウンター



ユウナ　ニルヴァーナ（月轮）

	获得方法	武器所得能力
武器	捕获“ナギ平原”的所有种类怪兽之后到“モンスター训练场”，从宝箱中获得。	■APなし■—■—■—
印	“ビサイド村·浜边”的宝箱。	■APなし■ ダブルドライブ■—■—
圣印	在“レミアム寺院”击败所有的召唤兽，再为ベルゲミーネ做“异界送”。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■MP消费1



ルールー　ナイトオブタマネギ（火星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在“バージ=エボン寺院”的湖底，如图的大致位置进行查找。	■APなし■—■—■—
印	在后期，得到飞空艇后再去“グアドサラム”，在其中的“异界”会看到该宝箱。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在“雷平原”进行避雷的小游戏，连续回避200次。注意回避时，按下○键后如果再多按一下就被视为无效，这也是连按会没有效果的原因。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■魔法ブースター■MP消费1



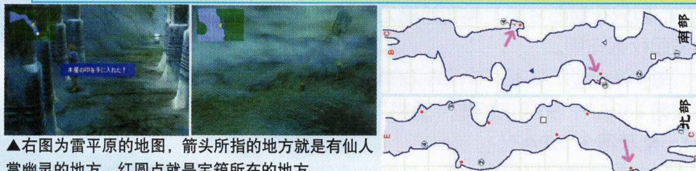
ワッカ　ワールドチャンピオン（水星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在闪电球比赛赢到一定程度时，在“ルカ”的酒巴和柜台的人对话可以得到。	■APなし■—■—■—
印	“ルカ=スタジアム·オーラカ”中画面右边的衣柜里（右边的第二个）。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	闪电球比赛的的奖品（在瓦卡从闪电球比赛中学得4种OVER DRIVE技后才会出现，也可以利用不断地读取记录，直到奖品成为圣印为止）	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■回避カウンター



キマリ　ロンギヌス（木星）

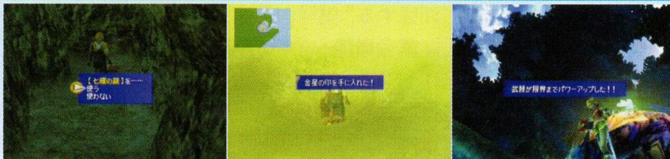
	获得方法	武器所得能力
武器	在雷平原中访问有仙人掌图案的石碑，找到会发光（出现幽灵）的3个石碑（如以下地图），上前用□键调查。调查完后再到如下图的地点调查斜塔得到。	■APなし■—■—■—
印	“ガガゼト山·顶”的宝箱（在有柱子的地方，左边的柱子之间）	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在“マカラーニャの森·北部”和“中央部”（得到飞空艇以后）完成抓蝴蝶的游戏得到。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■回避カウンター



▲右图为雷平原的地图，箭头所指的地方就是有仙人掌幽灵的地方，红圆点就是宝箱所在的地方。

リュック　ゴッドハンド（金星）

	获得方法	武器所得能力
武器	キノコ岩谷底（就是在“飞空艇”上用第一个密码解开的地点），用七曜之镜就可以打开宝箱。	■APなし■—■—■—
印	“ビーカネルの砂漠·西部”的某处（如图）。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在“ビーカネルの砂漠”，完成“找仙人掌”的迷你游戏得到。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■AP2倍■ギル2倍



アーロン　正宗（土星）

	获得方法	武器所得能力
武器	在“ナギ平原·谷底”的右下方处获得得“古ぼけた剑”，到“キノコ岩街道”调查ミヘン石像（见下面的具体描述）。	■APなし■—■—■—
印	“ミヘン街道·旧道南部”的宝箱。	■APなし■ダブルドライブ■—■—
圣印	在怪兽训练场中“地域制霸”+“种族制霸”总和有10种以上时得到。	■伤害力限界突破■トリプルドライブ■さきがけ■カウンター



（具体描述：从飞空艇移动到“ジョゼ街道”，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达“キノコ岩街道”，之后的三岔口走上面一条路，乘一个升降梯后就可以看到能使用“古ぼけた剑”的石像。）

七曜武器的特殊能力

七曜武器可不仅仅是只有七曜武器本身所带有的能力这么简单，它们还有无视物理防御的隐藏能力，此外它们还具有以下特点：

一、相应物理攻击力的变化

七曜武器以现在的HP或MP的量来改变物理攻击力（魔法攻击力不变）。改变的类型主要分为以下3种：

★アルテマウェポン（ティーダ／日轮）、ワールドチャンピオン（ワッカ／水星）、ロンギヌス（キマリ／木星）、ゴッドハンド（リュック／金星）4种武器，会根据角色本身“现在HP：最大HP”的比例来决定攻击力，比例越高，则攻击力越高。

如：泰达在HP为3 920/3 920时，攻击キマイラ可以造成5 104的伤害力；当HP降为818/3 920时，攻击キマイラ只能造成1 323的伤害力。

▲简单地说，第一种类型就是HP越“满”，攻击力就越高！

★正宗（アーロン／土星）的攻击力变化和上面一种正好相反，是“现在HP：最大HP”的比例越低，则攻击力越高。

★ニルヴァーナ（ユウナ／月轮）、ナイト・オブ・タマネギ（ルールー／火星）两样武器的物理攻击力则是和角色的“现在MP：最大MP”的比例有关，比例越高，攻击力越高。

二、召唤兽伤害力限界突破

召唤兽伤害力限界的突破和主角们七曜武器的获得密切相关。只要主角们能让七曜武器强化成第二形态（得到七曜之印再进化），相应的召唤兽的伤害力限界就突破9 999了。

各武器和召唤兽的对应如下：

武器		召唤兽
ニルヴァーナ（月轮）	→	ヴァルファーレ
ワールドチャンピオン（水星）	→	イフリート
ロンギヌス（木星）	→	イクシオン
ナイト・オブ・タマネギ（火星）	→	シヴァ
正宗（土星）	→	ようじんぼう

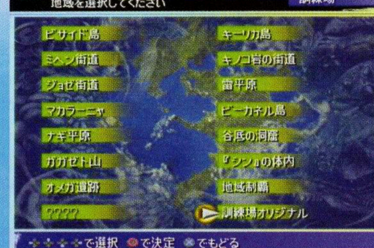
（其他的召唤兽本身就已经具有伤害力限界突破的能力，无须依赖于七曜武器）

怪兽训练场

要去各地旅行时，最好先到怪兽训练场（那基平原最右边）去买一些捕获用的武器，在冒险的途中顺便捕获怪兽。

只要在那基平原搜集完怪兽，就可以进一步搜索其他地方的怪兽，包括地域制霸和种族制霸。

所有的捕获武器都只能在这里买到，而且都是9 000多的，贵！进入战斗时，只要让装备着捕获（ほかく）能力的角色在怪兽剩最后一击时打死怪兽就算捕获成功。



在各地捕获怪兽时，要在不同的地点走一走，同一个地方一般只有固定的几种怪兽。

将一个地点的所有怪兽全部捕获完后，就可以交给怪兽训练场，（对话就可以了）主人就会给我们道具作为回报。同时，也可以挑战他所养的超级怪兽，本作中的究极隐藏BOSS就隐藏在这里，每次收集完一种“制霸”，主人就会免费让你挑战一次怪兽训练场的BOSS（以后要挑战可就要付钱了），反正也不会导致GAME OVER，又是免费的，所以不打白不打时，而且打这些BOSS时，不管输赢，在战斗中偷取一些珍贵道具都是“应该”的。

地域制霸



按照怪兽训练场规定的清单去某地方捕获怪兽，一般是捕获该地域的所有怪兽，但有时也有些怪兽无须或无法捕获。“制霸”各地方所能得到的道具和可以在怪兽训练场中挑战的怪兽如下：

制霸地域名	所奖励的道具	可以挑战的BOSS
ビサイド島	体力の秘药×99	ストラトエイビス
キーリカ島	毒の牙×99	モルボルワースト
ミヘン街道	生命の泉×99	斗鬼
キノコ岩の洞窟	命のロウソク×99	クァールレギナ
ジョゼ街道	石化手榴弹×99	ヨルムンガンド
雷平原	チョコボの羽×99	サボテンダー
マカラーニャ	光の魔石×60	エスパーダ
ビーカネル島	黒の魔石×99	アビスウォーム
ナギ平原	异界の风×60	キマイラガイスト
谷底の洞窟	银の砂时计×40	ドン・トンベリ
ガガゼト山	つぼみのかんむり	カトブレパス
“シン”の体内	月のカーテン×99	アバドン
オメガ遗迹	リッチなサイフ×60	ヴォーバン

达成各地制霸应捕获的怪兽一览

ビサイド島			
ディンゴ	コンドル	ウォータープリン	
キーリカ島			
ディノニクス	キラービー	イエローエレメント	バルサム
ミヘン街道			
ミヘンファング	イビリア	フロートアイ	ホワイトエレメント
ラルド	ヴィーヴル	ボム	デュアルホーン
キノコ岩の街道			
ラプトウル	ガンダルヴァ	サンダープリン	レッドエレメント
ラマシュトウ	フンゴオンゴ	ガルダ	
ジョゼ街道			
ガルム	シームルグ	バイトバグ	スノープリン
バニップ	バジリスク	オチュー	
雷平原			
メリジュヌ	エイロージュ	ブエル	ゴールドエレメント
クサーリク	ラルヴァ	铁巨人	サボテンダー?
マカラーニャ			
スノーウルフ	シュメルケ	ワスプ	イービルアイ
アイスプリン	ブルーエレメント	ムルフシュ	マフート
クーシポス	キマイラ		
ビーカネル島			
サンドウルフ	アルキュオネ	ムシュフシュ	ズー
サンドウォーム	サボテンダー		
ナギ平原			
スコル	ネビロス	フレイムプリン	シュレッド
ヘッジバイパー	オーガ	クァール	キマイラブレイン
モルボル			
谷底の洞窟			
ヨーウィー	ガルキマセラ	ダークエレメント	ニーズヘッグ
ソーン	ヴェラーハ	エページュ	ゴースト
トンベリ			
ガガゼト山			
バンダースナッチ	アーリマン	ダークプリン	グレネード
グレンデル	グラット	アシュラ	マンドラゴラ
ベヒーモス	スプラッシャー	アケオロス	レイジングスパイク
“シン”の体内			
アンテンサン	レイス	ウルフラマイター	ウルフラマイター
デビルモノリス	モルボルグレート	バルバトウース	アダマンタイマイ
キングベヒーモス			
オメガ遺迹			
ザウラス	デスフロート	ブラックエレメント	ハアルマ
ピュロボロス	スピリット	メチーエ	マスタークァール
マスタートンベリ	ヴァルナ		

地域制霸中最容易最实惠的就是“ビサイド岛”的制霸了，得到的“体力の秘药×99”，只要消耗1个就可以改造出HP+30%的自动型能力。

种族制霸

按要求将各地的某种怪兽捕获，就可以达成各种族制霸，其实在进行各地域制霸的怪兽收集的时候在各地多捕获几只怪兽，这样最后自然就可以达成特定的种族制霸。



“制霸”各种族怪兽所得道具及可以挑战的怪兽一览

制霸种族	所得道具	可以挑战的怪兽
デインゴ、ミヘンファング、ガルム、スノーウルフ、サンドウルフ、スコル、バンダースナッチ各3只	チョコボの尾×99	フエンリル
ディノニクス、イピリア、ラプトウル、メリュジヌ、ヨーウィー、シュメルケ、ザウラス各3只	体力の泉×99	オルニトレスブ
コンドル、シームルグ、アルキュオネ各4只	メガフェニックス×99	プテリクス
キラービー、バイトバグ、ワスプ、ネビロス各4只	魔力の秘药×60	ホーネット
ガンダルヴァ、エイロージュ、ガルキマセラ各4只	魔力の泉×99	ウィーザルシャ
フロートアイ、ブエル、イービルアイ、アーリマン、デスフロート各4只	体力の药×60	1つ目
ウォータープリン、スノープリン、サンダープリン、アイスプリン、フレイムプリン、ダークプリン各3只	ツインスターズ×60	ジャンボプリン
イエローエレメント、ホワイトエレメント、レッドエレメント、ゴールドエレメント、ブルーエレメント、ダークエレメント、ブラックエレメント各3只	星のカーテン×99	エレメンタル·ネガ
ラルド、バニップ、ムルフシュ、マフート、シュレッド ハアルマ各3只	金の砂时计×99	タンケット
ヴィーヴル、ラマシュトウ、クサーリク、ムシュフシュ、ニーズヘッグ各4只	清めの盐×99	ファヴニル
フンゴオンゴ、ソーン、アンテンサン各5只	回复の泉×99	ネムリダケ
ボム、グレネード、ピュロボルス各5只	エーテルターボ×60	ボムキング
デュアルホーン、ヴェラーハ、グレンデル各5只	光のカーテン×99	ジャガーノート
铁巨人、ウルフラマイター（左）、ウルフラマイター（右）各10只	魔力の药×60	アイアンクラッド

怪兽训练场原创怪兽

出现条件	奖励的道具	可以挑战的BOSS
2地域制霸	スリースターズ×60	アースイーター
2种族制霸	至高の魔石×60	ヒュージスフィア
6地域制霸	明日への扉×99	カタストロフィ
6种族制霸	胜负师の魂×99	ブラキオレイドス
全地域制霸	胜利の方程式×99	ネスラグ
全种族各5只捕获	ダークマター×99	アルテマバスター
スプラッシャー、アケオロス、レイジングスパイク各2只	ラストエリクサー×30	神龙



所有可捕获怪兽捕获10只，另外击败训练场中出现的所有BOSS，包括オリジナルBOSS，就会出现《FF》有史以来HP最多的敌人全てを越えし者，这个家伙的HP高达一千万，必杀技世界最后之日是全员固定十万攻击力的技巧。不过它速度极慢，能力够强的话干掉它易如反掌。

珍贵道具取得方法一览

几个有规律的属性道具，这些道具在各作《最终幻想》游戏中出现，好好熟悉一下它们，可以更清楚了解到你所“盗取”到的道具是否珍贵，以下道具级别按低到高排列。

火属性道具：ボムのかけら→ボムの魂→炎の魔石
雷属性道具：电气玉→落雷玉→雷の魔石
水属性道具：鱼のウロコ→龙のウロコ→水の魔石
冰属性道具：南极の风→北极の风→冰の魔石

以下列表中，**“效果”**指的是直接使用该道具的效果；**“改造”**指的是该道具可用于改造出什么能力，括号内是改造出相应能力所要求的该道具的数量；**“わいろ”**和**“盗む”**，指用贿赂或用盗取特技可以从哪些怪兽身上得到该道具，括号中的“レア”表示角色装备只会盗取珍贵道具的能力“レアアイテムのみ”时能盗取到的道具；**“训练场”**指怎样在怪兽训练场中获得该道具；



“击倒”指击倒什么怪兽可能得到该道具；**“宝箱”**指的是从何处可以在宝箱得到该道具。



最后，在怪兽训练场的一些BOSS中，**可以打出、偷出极珍贵的道具及武器、防具**，可以去那里去搜括一下，只不过它们“稍微”厉害了一点……

ラストエリクサー

效果：我方全体HP和MP全回复
改造：AP 2倍（20个）
わいろ：クーシボス（54 000ギル，1个）、ヴァルナ（1 120 000ギル，20个）
训练场：满足“神龙”出现的条件时所得的奖励（30个）

いやしの水

效果：我方全员HP全回复
改造：药の知识（4个）
盗む：アダマンタイマイ
わいろ：ヘッジバイパー（116 000ギル，16个）

圣なる魔石

效果：给予敌1体伤害（“ホーリー”效果）
改造：物理防御+20%（4个）、魔法防御+20%（4个）
盗む：サボテンダー、バルバトウース（レア）、クアールレギナ（レア）、1つ目（レア）、バルバトウース（レア）
击倒：サボテンダー（2个）

至高の魔石

效果 敌全体伤害（“アルテマ”效果）
改造：物理攻击+20%（4个）、魔法攻击+20%（4个）
盗む：シンのひだりうで（レア）
击倒：ヨルムンガルド（2个）
わいろ：ハアルマ（260 000ギル?20个）
训练场：2种族制霸的奖励（60个）

ダークマター

效果：给敌全体以大的伤害
改造：ダメージ限界突破（60个）
击倒：只在训练场出现的怪兽（レア）
训练场：全种族怪兽各5匹捕获（アルテマバスター的出现条件）的奖励（99个）
迷你游戏：闪电球比赛的奖品

チョコボの羽

效果：我方全体“ヘイスト”效果
改造：オートヘイスト（80个） ヘイスガ（16个）
盗む：サボテンダー（レア）、サボテンダー（2个）、フェンリル（レア）
わいろ：メチーエ（360 000ギル，60个）
训练场：“雷平原”地域制霸的奖励（99个）

月のカーテン

效果：我方1员“シェル”效果
改造：ピンチにシェル（8个）
オートシェル（80个） シェル（4个）
盗む：ラルヴァ、ラルヴァ（レア，2个）、护法战机、护法战机（レア，2个）、

ゼロ式护法机士（2个）
1つ目(3个)、ジャンボプリン(4个)、タンケット（レア，4个）、ジャガーノート（4个）
训练场："'シン'の体内" 地域制霸的奖励（99个）

光のカーテン
效果：我方1员"プロテス"效果
改造：ピンチにプロテス（8个）
オートプロテス(70个) プロテス(6个)
盗む：铁巨人、ウルフラマイター、ウルフラマイター（レア?2个）、タンケット(4个)
击倒：ファヴニル（20个）
训练场："大型兽系" 种族制霸的奖励（99个）

星のカーテン
效果：我方1员"リフレク"效果
改造：ピンチにリフレク(8个)、オートリフレク（40个）
盗む：ダークプリン、ダークプリン（レア?2个）、バルバトゥース、エレメンタル?ネガ（4个）
训练场："エレメント系" 种族制霸的奖励（99个）

回复の泉
效果：我方1员"リジェネ"效果
改造：ピンチにリジェネ(12个)、オートリジェネ（80个）
盗む：アケオロス（レア）、キングベヒーモス、カトブレパス（3个）、ヴォーバン（2个）
击倒：斗鬼（20个）
わいろ：アケオロス（102 000ギル，16个）
训练场："キノコ系" 种族制霸的奖励（99个）

清めの盐
效果：让敌人1体的魔法效果消失
改造：エンカウントなし（30个）
盗む：僧兵(レア)、灵堂僧兵(レア)、アバドン（3个）、ホーネット（レア?2个）
训练场："中型兽系"种族制霸的奖励(99个)

体力の秘药
效果：我方全体的最大HP变2倍
改造：HP+30%（1个）
盗む：メチーエ（レア）、カトブレパス（レア）
击倒：アビスウォーム
わいろ：铁巨人（72 000ギル?1个）、ウルフマライター（青）(720 000ギル，10个）
训练场："ビサイド岛"地域制霸的奖励（99个）

魔力の秘药
效果：我方全体的最大MP变2倍
改造：MP+30%（1个）
盗む：モルボルグレート（レア）、ウィーザルシャ（レア）
わいろ：ウルフマライター（黄）(720 000ギル，10个）
训练场："キラービー系" 种族制霸的奖励（60个）

スリースターズ
效果：我方全员的MP消费变0
改造：MP消费 1（20个）、MP限界突破（30个）
盗む：ヨルムンガルド（レア）、神龙（レア）
击倒：カトブレパス（2个）
わいろ：キングベヒーモス（1350000ギル，14个）
训练场：2地域制霸的奖励（60个）
迷你游戏：在"レミアム寺院"进行陆行鸟比赛的奖励（60个）

ラッキースフィア
效果：在晶球盘上提升基本能力参数"运"所必要的晶球道具。
击倒：アースイーター
パラメータスフィア
效果：在晶球盘上提升同伴曾经发动过的基本能力参数型能力。
わいろ：レイジングスパイク（200 000ギル，1个）

特殊スフィア
效果：在晶球盘上学会同伴发动过的"特殊"技
改造：物理防御+10%（1个）
击倒："シーモア"及"アニマ"
わいろ：アダマンタイマイ（1 088 000ギル，6个）

技スフィア
效果：在晶球盘上学会同伴学过的"技"
改造：物理攻击+10%（1个）
わいろ：ズー（360 000ギル，2个）

白魔法スフィア
效果：在晶球盘上学会同伴学过的"白魔法"
改造：魔法防御+10%（1个）
わいろ：ダークプリン（256 000ギル，2个）

黑魔法スフィア
效果：在晶球盘上学会同伴学过的"黑魔法"
改造：魔法攻击+10%（1个）
击倒：エフレイエ、エフレイエ=オルタナ
わいろ：ブラックエレメント（182 400ギル，2个）

マスタースフィア
效果：在晶球盘上发动同伴发动过的任一格晶球格上的能力
训练场：全种各10匹捕获（满足"すべてを超えし者"的出现条件）的奖励（10个）

LV.4 キースフィア
效果：打开晶球盘的"LV.4 スフィアロック"
盗む：すべてを超えし者
击倒：シーモア之终异体、魔天のガーディアン
わいろ：キマイラブレイン（196 000ギル，2个）

リターンスフィア
效果：在晶球盘上直接移动到自己曾经到过的地方
改造：さきがけ（1个）
盗む：ヒュージスフィア（レア）
击倒：ビラン=ロンゾ、エンケ=ロンゾ、圣地のガーディアン、キマイラガイスト
わいろ：ダークエレメント（36 000ギル，3个）、マンドラコラ（620 000ギル，24个）

フレンドスフィア
效果：在晶球盘上移动到同伴所在的地方
改造：カウンター（1个）
盗む：ネスラグ（レア）
击倒：ヴォーバン
わいろ：クアール（120 000ギル，2个）

テレポスフィア
效果：在晶球盘上直接移动到同伴曾经到过的地方
改造：回避カウンター（1个）
盗む：マスタートンベリ（レア）、ブラキオレイドス（レア）
击倒：ネムリダケ
わいろ：バルバトゥース（1 900 000ギル，20个）

ワープスフィア
效果：任意到达晶球盘想去的地方
盗む：全てを超えし者
击倒：全てを超えし者
わいろ：マスタークアール（260 000ギル，1个）

リネームカード
效果：给召唤兽取新的名字
盗む：オルニトレステス
击倒：エスパーダ
わいろ：ザウラス（164 800ギル，10个）

气つけ药
效果：没有使用效果
改造：混乱防御（16个）、完全混乱防御（48个）
盗む：フロートアイ（レア）、ブエル（レア）、イービルアイ（レア）
アーリマン（2个）、アーリマン（レア，3个）、デスフロート（4个）、デスフロート（レア，5个）
わいろ：フルートアイ（2 800ギル，1个）、ブエル（4 600ギル，2个）、イービルアイ（6 200ギル，3个）

ハイペロの药
效果：没有使用效果
改造：バーサク防御（8个）
完全バーサク防御（32个）
盗む：ラルド（レア）、バニップ（レア）、ムルフシュ（レア）、マフート（レア）、シュレッド、シュレッド（レア，2个）、ハルマ（3个）
わいろ：ラルド（4 800ギル，10个）、バニップ（8 000ギル，16个）、ムルフシュ（11 600ギル，24个）、マフート（14 200ギル，28个）、シュレッド（39 000ギル，50个）

ペンデュラム
效果：没有使用效果
改造：レアアイテムのみ（30个）
击倒：ネスラグ
わいろ：マスタートンベリ（960 000ギル，3个）、アルテマウェポン（1 400 000ギル，99个）
迷你游戏：在"レミアム寺院"进行陆行鸟比赛（30个）

アミュレット
效果：没有使用效果
改造：レアアイテム入手（30个）
击倒：ストラトエイビス（2个）
わいろ：トンベリ（270 000ギル，2个）

リッチなサイフ
效果：没有使用效果
改造：ギル 2倍（30个）
盗む：サボテンダー（レア）、ドン・トンベリ（レア）
击倒：カタストロフィ
わいろ：ゼロ式护法机士（846 000ギル，2个）
训练场："オメガ遗迹"地域制霸的奖励（60个）

明日への扉
效果：没有使用效果
改造：ドライブをAPに（10个）
盗む：アルテマウェポン（10个）、アルテマウェポン（レア，20个）
击倒：ボムキング
わいろ：オートコマンダー（74 000ギル，2个）
训练场：6地域制霸的奖励（99个）

未知への翼
效果：没有使用效果
改造：AP 3倍（50个）、HP限界突破（30个）
击倒：神龙
わいろ：モルボル（540 000ギル，4个）、モルボルグレート（1 280 000ギル，8个）
迷你游戏：在"レミアム寺院"的陆行鸟比赛（30个）

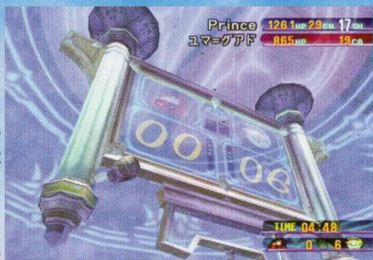
胜负师の魂
效果：没有使用效果
改造：ピンチにドライブ（20个）
盗む：アースイーター、ヒュージスフィア、カタストロフィ、ブラキオレイドス、ネスラグ、アルテマバスター、神龙
击倒：オルニトレステス（2个）
わいろ：デスフロート（160 800ギル，10个）
训练场：6种族制霸的奖励（99个）

逆转のカギ
效果：没有使用效果
改造：ダブルドライブ（30个）
击倒：ブラキオレイドス
宝箱：集齐所有的"アルベド语辞书"后与飞空艇上的リン对话（99个）
迷你游戏：闪电球比赛的奖品

胜利の方程式
效果：没有使用效果
改造：トリプルドライブ（30个）
击倒：アルテマバスター
わいろ：サンドウォーム（900 000ギル，15个）
训练场：全地域制霸的奖励（99个）

クリアスフィア
效果：在晶球盘上把一些增长基本能力参数的晶球格变为空格，这样以便于用角色用强力道具把空格变为能提升更高能力的晶球格，注意，去掉了原来的晶球格后，原来所提升的能力也会消失。例如：把原来"攻击力+1"的晶球格变为空格，角色攻击力下1，再用道具把这个空格变为"攻击力+4"的空格，再发动之，攻击力加4。
获得方法：在怪兽训练所中让除"すべてを超えし者"以外的所有怪兽出现，就可以在怪兽训练所的道具店里买到（1个10 000ギル）。

闪电球ROAD TO CHAMPION



我们通常所说的"迷你游戏"中"迷你"一词来源于英语中的MINI一词，意为很小。但《FF X》中的迷你游戏闪电球，其场面之大，实已不能用"迷你"一词来称呼了。

各项能力简明解说

HP：所有动作都会消耗一定的HP，HP不足时能力减半。
PH（国际版为EN）：突破的能力，与AT相对。
PS（国际版为PA）：传球的能力，与CU相对。
ST（国际版为SH）：射门的能力，与CU、CA相对。
AT：防止突破的能力，与PH相对。
CU（国际版为BL）：拦截传球和射门的能力，与PS、ST相对。
CA：守门员的能力，与ST相对。

关于移动

闪电球游戏中按△键就会出现移动モード菜单，其中オート是自动移动，マニュアルA和マニュアルB则是手动移动，两者的区别在于マニュアルA的方向对应画面右下方的地图，而マニュアルB的方向对应游戏实际画面中的方向。建议选择マニュアルA。

闪电球规则速成培训

在游戏中，玩家只能控制我方的持球队员移动，如果与对方的球员相遇后，就会被强制要求输入指令。此外，在我方队员持球时按□键也会出现指令，不过此时如果周围有对方球员的话，也会被自动吸引过来形成拦截。此时，玩家首先要决定突破与否，选择不突破（突破しない）或是突破成功后才能选择是传球（パス）还是射门（シュート），或是选择过人（ドリブル）。

那么怎样才能判断我方的行动是否成功呢？大家可以先看看下面的等式。

突破＝持球者PH值－拦截者AT值
传球＝持球者PS值－拦截者CU值－距离损失值
射门＝持球者ST值－拦截者CU值－距离损失值－守门员CA值

所谓距离损失值是指球在飞行时PS值或ST值会不断下降，距离越远，下降得越多。以上等式的计算结果如果大于等于1，就必然成功。

看上去好像很简单，其实不然，因为除了持球者本身的数值之外，拦截者的数值是会随机发生变化的，而变化的幅度在50%～150%之间，而且如果使用必杀技的话，相应数值更会得到明显提升！因此以上等式的计算结果只能用来参考，只有当双方的数值相差甚远时才能确保无误。

知道规则之后就好办了。从上面可以看出，如果传球或射门时没有拦截者，成功率会高很多。因此要时刻注意利用PS值高的球员吸引对方的防守队员，然后进行大范围的转移，传球给无人盯防的队员，再迅速杀到对方门前，这样只要我方队员的ST值比守门员的CA值高，一般就可以进球了。

如果不幸被对方追上，不要慌，首先估计一下能突破几名拦截者，多突破一个，传球和射门的成功率也就高了几分。如果发现没有什么突破的可能，就干脆不要做任何行动，以免消耗HP。

创造球会特大号：水球篇

知道为什么第一场球那么艰苦吗？这是因为我方球队中人渣太多了。和足球一样，在闪电球游戏中球员的水平也是至关紧要的，而一个好的中场灵魂尤其重要。公认的最强中场就是琉库的大哥アニキ，也就是开飞空艇的那个家伙。你看他那坚定的眼神、与齐达内互补的发型，简直就是中场的料！而左前锋的位置非泰达莫属，毕竟只有他才会ジェクトシュート。其他位置的队员大家可以自行寻找，体会球探的乐趣。

找到中意的球员后就可以按□键与他签约，不要吝惜钱，一次性签约99场比赛，免得合同期满球员按博斯曼法案自由转会了。

有了好球员后注意要打好最初的几场比赛，因为打比赛时双方都可以获得经验值，如果开始几场获胜的话，我方获得的经验值就要多一些，这样我方队员增加的能力也要多一些，下一场比赛就会更加轻松。长此以往，就形成了良性循环，我方队员的能力遥遥领先。

闪电球的必杀技

在闪电球比赛中有很多必杀技，这些必杀技对于打好比赛有着莫大的帮助。如何才能学到必杀技呢？除了可以从闪电球比赛的奖品中获得外，主要靠大家在实战中CAPTURE。所谓CAPTURE就是偷学对手的技巧，在比赛前有一个マーク设定，这里的マーク和足球中的盯人战术不一样，大家可以理解为精神上的"盯"而不是肉体上的"盯"。在マーク设定中如果对方的某项技巧是蓝色的，就表明此项技巧可以被该名队员习得。然后在实战中当对手使出这招时，画面上就会闪动CAPTURE字样，马上按下○键，如果听到一声悦耳的声音，就表明成功。

在观看队员的必杀技表时，大家可以看到，除了已经学会的必杀技外，表中还有空格和横线。空格和横线有什么区别呢？其实在每位队员的必杀技表中各项必杀技的位置都是一样的，横线表明这个必杀技可以习得，而空格就表明这个必杀技无法习得。

如果想让你的队员学会所有的必杀技，就一定要弄清楚什么是キーアビリティ。每位角色都有3项关键必杀技，即キーアビリティ。只要学会了这3项必杀技，必杀技表中的所有空格都会变成横线，也就是说所有必杀技都可以习得。不过这3项必杀技必须按从上到下顺序习得，学会第1项才能学第2项，学会第2项才能学第3项。以泰达为例，依次习得ベノムタックル、ドレインタックルS、アンチベノムX后所有能力都变为可以习得。如果以后在联赛或锦标赛中获得奖品ジェクトシュート2，泰达就可以习得最强射门技ジェクトシュート2，此技可以击飞3名阻挡队员而且可以能让球隐形，只是所耗HP高达999点，此技为泰达专属技。瓦卡也有一个专属技：オーラカスピリッツ，此技可以集合场上的原オーラカ队员ST值给他无穷的力量，如果场上没有原オーラカ队员就只能使ST提升10点。

珍贵道具轻松入手

打闪电球比赛最大的好处就是可以获得瓦卡的3种OVER DRIVE技和水星的圣印，这4件东西是按锦标赛→联赛→锦标赛→联赛的顺序作为冠军的奖品出现的。这里有一个比较简单的方法可以迅速拿到这些珍贵道具。

首先当然是去找强力球员，等最强的球队组成之后就去打练习赛，在练习赛中只要我方比分领先，就立刻按△键选择放弃比赛，这样比赛就会立刻结束，而且还是算我方获胜，节省了不少时间。等到20连胜后去打打联赛和锦标赛，赢几场后就可以去ルカ的酒吧找老板要七曜武器。获得七曜武器后注意联赛的奖品，有99%的可能就是第二式OVER DRIVE技アタックリール。到手后立刻选择DATA RESET，如此一来虽然所有队员的能力回到最初状态，但联赛也会重头开始，而且奖品多半就是第三式OVER DRIVE技スターテスリール，スターテスリール入手后下一轮锦标赛的奖品多半就是最后的OVER DRIVE技オーラカリール。成功取得后再次DATA RESET，联赛的奖品99%就是水星的圣印。以上过程中要多SAVE，以防万一。

注意以上时间还可以节省。拿到七曜武器后如果要等新一轮的锦标赛开始，可以打练习赛混时间，输赢无所谓。联赛如果能保持全胜势头，就可以提前夺冠，这样最后几轮就大可故意丢球，以便按△键放弃比赛。（联赛和锦标赛只能在我方比方落后时放弃比赛）注意习得必杀技时要有针对性。以泰达为例，他的3个キーアビリティ是ベノムタックル、ドレインタックルS和アンチベノムX。ベノムタックル是有毒的撞击，如果想学到这个必杀技，就得让我方持球队员多与持有这项技能的对方队员接触接触；ドレインタックルS是吸收对手HP的撞击，习得方法同上；而アンチベノムX是回避毒状态的撞击，要想习得此技，就得多让我方队员使用有毒的撞击去攻击持有这种技能的队员，这样才有习得的可能。下面列出必杀技名称中经常可以看到的词汇，以供参考，例如ベノムショット就是有毒的射门，アンチナップ就是回避眠攻击。

シュート：射门技	ショット：攻击门将技	ウィザー：能力下降攻击
タックル：撞击技	ベノム：毒攻击	ドレイン：吸血攻击
パス：传球技	ナップ：眠攻击	アンチ：回避状态攻击



ルカ剧院外的扎利兹是一名防守能力超强的后卫，只是没有带球突破的能力。



ルカ中央广场上的朱马尔各项能力都很差，但CA值很高，当门将非常不错。



海之参道的京除射门外各项能力都很不错，而且一上来就是Lv.9。



这位坐在幻光河北岸的长椅上的大姐是一位雅辛式的人物，拥有很多强力必杀技。



在ナギ平原北部凭吊大好河山的斯潘达射门防守能力都很强，右前锋非他莫属。

美版名词对照表

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2001年12月19日发售		64KB
CD-ROM	—		39.99美元

回复型道具

POTION	ポーション
HI-POTION	ハイポーション
X-POTION	エクスポーション
MEGA-POTION	メガポーション
ETHER	エーテル
TURBO ETHER	エーテルターボ
ELIXIR	エリクサー
MEGALIXIR	ラストエリクサー
PHOENIX DOWN	フェニックスの尾
MEGA PHOENIX	メガフェニックス
ANTIDOTE	毒消し
SOFT	金の針
EYE DROPS	目药
ECHOSCREEN	やまびこそう
HOLY WATER	圣水
REMEDY	万能药

辅助型道具

POWER DISTILLER	力の记忆
MANA DISTILLER	魔法の记忆
SPEED DISTILLER	すばやさの记忆
ABILITY DISTILLER	アビリティの记忆
ALBHED POTION	アルベド回复药
HEALING WATER	いやしの水
TETRA ELEMENTAL	テトラエレメンタル
BOMB FRAGMENT	ボムのかけら
BOMB CORE	ボムの魂
FIRE GEM	炎の魔石
ELECTRO MARBLE	电气玉
LIGHTNING MARBLE	落雷玉
LIGHTNING GEM	雷の魔石
FISH SCALE	鱼のウロコ
DRAGON SCALE	龙のウロコ
WATER GEM	水の魔石
ANTARCTIC WIND	南极の风
ARCTIC WIND	北极の风
ICE GEM	冰の魔石
GRENADE	手榴弹
FRAG GRENADE	彻甲手榴弹
SLEEPING POWDER	スリープパウダー
DREAM POWDER	ドゥームパウダー
SILENCE GRENADE	サイレントマイン
SMOKE BOMB	スモークボム
SHADOW GEM	黒の魔石
SHINING GEM	光の魔石
BLESSED GEM	圣なる魔石
SUPREME GEM	至高の魔石
POISON FANG	毒の牙
SILVER HOURGLESS	银の砂时计
GOLD HOURGLESS	金の砂时计
CANDLEOF LIFE	命のロウソク
PETRIFY GRENADE	石化手榴弹
FARPLANE SHADOW	异界の影
FARPLANE WIND	异界の风
DARK MATTER	ダークマター
CHOCOBO FEATHER	チョコボの尾
CHOCOBO WING	チョコボの羽
LUNAR CURTAIN	月のカーテン
LIGHT CURTAIN	光のカーテン
STAR CURTAIN	星のカーテン
HEALING SPRING	回复の泉
MANA SPRING	魔力の泉
STAMINA SPRING	体力の泉
SOUL SPRING	生命の泉
PURIFYING SALT	清めの盐
STAMINA TABLET	体力の药
MANA TABLET	魔力の药
STAMINA TONIC	体力の秘药
MANA TONIC	魔力の秘药
TWIN STARS	ツインスターズ
THREE STARS	スリースターズ

晶球型道具

POWER SPHERE	パワースフィア
MANA SPHERE	マジックスフィア
SPEED SPHERE	スピードスフィア
ABILITY SPHERE	アビリティスフィア
FORTUNE SPHERE	ラッキースフィア
ATTRIBUTI SPHERE	パラメータスフィア
SPECIAL SPHERE	特殊スフィア
SKILL SPHERE	技スフィア
WHTMAGIC SPHERE	白魔法スフィア
BLKMAGIC SPHERE	黑魔法スフィア
MASTER SPHERE	マスタースフィア
LV.1 KEY SPHERE	LV.1キースフィア
LV.2 KEY SPHERE	LV.2キースフィア
LV.3 KEY SPHERE	LV.3キースフィア
LV.4 KEY SPHERE	LV.4キースフィア
HP SPHERE	HPスフィア个
MP SPHERE	MPスフィア
STRENGTH SPHERE	攻击力スフィア
DEFENSE SPHERE	物理防御スフィア
MAGIC SPHERE	魔力スフィア
AGILITY SPHERE	すばやさスフィア
EVASION SPHERE	回避スフィア
ACCURACY SPHERE	命中スフィア
LUCK SPHERE	运スフィア
CLEAR SPHERE	クリアスフィア
RETURN SPHERE	リターンスフィア
FRIEND SPHERE	フレンドスフィア
TELEPOT SPHERE	テレポスフィア
WARP SPHERE	ワープスフィア

特殊型道具

MAP	マップ
RENAME CARD	リネームカード
MUSK	气つけ药
HYPELLO POTION	气つけ药
SHINING THORN	破魔のトゲ
PENDULUM	ペンデュアム
AMULET	アミュレット
DESIGNER WALLET	リッチなナイフ
DOOR TO TOMORROW	明日への扉
WINGS TO DISCOVERY	未知への翼
GAMBLER'S SPIRIT	胜负师の魂
UNERDOG'S SECRET	逆转のカギ
WINNING FORMULA	胜利の方程式

剧情道具（KEY ITEM）

CLOUDY MIRROR	くもった镜
CELESTIAL MIRROR	七曜之镜
WITHERED BOUQUET	枯れた花束
FLINT	着火器具
SUMMONER'S SOUL	召唤士の心
AEON'S SOUL	召唤兽の心
JECHT'SSPHERE	ジェクトのスフィア
RUSTY SWORD	古ぼけた剑
SUN CREST	日轮の印
SUN SIGIL	日轮の圣印
MOON CREST	月轮の印
MOON SIGIL	月轮の圣印
SATURN CREST	土星の印
SATURN SIGIL	土星の圣印
JUPITER CREST	木星の印
JUPITER SIGIL	木星の圣印
MERCURY CREST	水星の印
MERCURY SIGIL	水星の圣印
MARS CREST	火星の印
MARS SIGIL	火星の圣印
VENUS CREST	金星の印
VENUS SIGIL	金星の圣印
AL BHED PRIMER	アルベド语辞书
BLOSSOM CROWN	つぼみのかんむり
FLOWER SCEPTER	花のかんむり
MARK OF CONQUEST	超人のあかし

BESAID（ビサイド岛）出场敌人

DINGO	ディンゴ
CONDOR	コンドル
WATER FLAN	ウォーターブリン

KILIKA（キーリカ岛）出场敌人

DINONIX	ディノニクス
KILLER BEE	キラービー
YELLOW ELEMENT	イエローエレメント
RAGORA	バルサム

MI'IHEN HIGHROAD（ミヘン街道）出场敌人

MI'IHEN FANG	ミヘンファング
DUAL HORN	デュアルホーン
IPIRIA	イピリア
FLOATING EYE	フロートアイ
WHITE ELEMENT	ホワイトエレメント
RALDO	ラルド
VOUIRE	ヴィーヴル
BOMB	ボム

MUSHROOM ROCK ROAD（キノコ岩の街道）出场敌人

RAPTOR	ラプトゥル
GANDAREWA	ガンダルヴァ
THUNDER FLAN	サンダーブリン
RED ELEMENT	レッドエレメント
LAMASHTU	ラマシュトウ
FUNGUAR	フンゴオンゴ
GARUDA	ガルダ

DJOSE ROAD（ジョゼ街道）出场敌人

GARM	ガルム
SIMURGH	シームルグ
BITE BUG	バイトバグ
SNOW FLAN	スノーブリン
BUNYIP	バニップ
BASILISK	バジリスク
OCHU	オチュー

THUNDER PLAINS（雷平原）出场敌人

MELUSINE	メリジュヌ
QACTUAR	サボテンダー
AEROUGE	エイロージュ
BUER	ブエル
GOLD ELEMENT	ゴールドエレメント
KUSARUQQU	クサーリク
LARVA	ラルヴァ
IRON GIANT	铁巨人

MACALANIA（マカラーニャ）出场敌人

SNOW WOLF	スノーウルフ
MAFDET	マフート
IGUION	シュメルケ
XIPHOS	クーシボス
WASP	ワスプ
CHIMERA	キマイラ
EVIL EYE	イービルアイ
ICE FLAN	アイスブリン
BLUE ELEMENT	ブルーエレメント
MURUSSU	ムルフシュ
BIKANEL	ビーカネル岛
SAND WOLF	サンドウルフ
MECH GUNNER	オートガンナー
ALCYONE	アルキュオネ
SANDRAGORA	サンドバルサム
MUSHUSSU	ムシュフシュ
ZU	ズー
SAND WORM	サンドウォーム
CACTUAR	サボテンダー
MECH GUARD	オートガーダー

CALM LANDS（ナギ平原）出场敌人

SKOLL	スコル
CHIMERA BRAIN	キマイラブレイン
NEBIROS	ネビロス
MALBORO	モルボル
FLAME FLAN	フレイムブリン
MECH SCOUTER	オートスカウター
SHRED	シュレッド
ANACONDAUR	ヘッジバイパー
OGRE	オーガ
COEURL	クァール

SUNKEN CAVE（谷底の洞窟）出场敌人

YOWIE	ヨーウィー
GHOST	ゴースト
IMP	ガルキュセラ
TONBERRY	トンベリ
DARK ELEMENT	ダークエレメト
MAGIC VRN	マジックポット
NIDHOGG	ニーズヘッグ
MECH HUNTER	オートハンター
THORN	ソーン
DEFENDER	护法机士
VALAHA	ヴァラーハ
EPAAJ	エページュ

MT. GAGAZET（ガガゼト山）出场敌人

BANDERSNATCH	バンダースナッチ
MANDRAGORA	マンドラゴラ
AHRIMAN	アーリマン
BEHEMOTH	ベヒーモス
DARK FLAN	ダークブリン
SPLASHER	スプラッシャー
GRENADE	グレネード
ACHELOUS	アケオロク
GRAT	グレンデル
MAELSPIKE	レイジングスパイク
GRENDEL	グラット
BASHURA	アシュラ

INSIDE SIN（シンの体内）出场敌人

EXORAY	アンテサンサン
ADAMANTOISE	アダマンタイマイ
WRAITH	レイス
BEHEMOTH KING	キングベヒーモス
GEMINI	ウルフラマイター
DEMONOLITH	デビルモノリス
GREAT MALBORO	モルボルグレート
BARBATOS	バルバトゥース

OMEGA DUNGEON（オメガ遗迹）出场敌人

ZAURUS	ザウラス
MASTER COEURL	マスタークァール
FLOATING DEATH	デスフロート
MASTER TONBERRY	マスタートンベリ
BLACK ELEMENT	ブラックエレメント
VARUNA	ヴァルナ
HALMA	ハアルマ
DEFENDER Z	ゼロ式护法机士
PUROBOROS	ピュロボロス
MIMIC	ミミック
SPIRIT	スピリット
MACHEA	メチーエ

AREA CONQUEST（地域制霸）出场敌人

STRATOAVIS	ストラトエイビス
ABYSS WORM	アビスウォーム
MALBORO MENACE	モルボスワースト
CHIMERAGEIST	キマイラガイスト
KOTTOS	斗鬼
DON TONBERRY	ドン・トンベリ
COEURLREGINA	クァールレギナ
CATOBLEPAS	カトブレパス
JORMUNGAND	ヨルムンガンド
ABADDON	アバドン
CACTUAR KING	サボテンダー
VORBAN	ウォーバン
ESPADA	エスパーダ

SPECIES CONQUEST（种族制霸）出场敌人

FENRIR	フェンリル
NEGA ELEMENT	エレメンタル・ネガ
ORNITHOLESTES	オルニトレステス
TANKET	タンケット
PTERYX	プテリクス
FAFNIR	ファヴニル
HORNET	ホーネット
SLEEP SPROUT	ネムリダケ
VIDATU	ウィーザルシ
BOMB KING	ボムキング
ONE-EYE	1つ目
JUGGERNAUT	ジャガーノート
JUMBO FLAN	ジャンボブリン
IRONCLAD	アイアンクラッド

ORIGINAL（训练场オリジナル）出场敌人

EARTH EATER	アースイーター
GREATER SPHERE	ヒュージスフィア
CATASTROPHE	カタストロフィ
TH' UBAN	ブラキオレイドス
NESLUG	ネスラグ
ULTIMA BUSTER	アルテマバスター
SHINRYU	神龙
NEMESIS	全てを越えし者

最终幻想X国际版

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2002年1月31日发售		64KB
DVD-ROM	附送影像DVD		7800日元



国际版变化一览

1.可以使用新旧两个晶球盘。新晶球盘自由度很高，但格数比旧盘要少，因此对于追求晶球盘完美改造的玩家来说还是选旧盘要好一些。

2.增加了部分新技能（详见后文），部分技能的效果发生了变化。

3.OD技发生变化。奥隆的阵风攻击力削弱，但变成了全员攻击的2HITS，实用了不少；阿尼玛的OD从原来的1HIT变成了16HITS，最高可以打1599984，非常实用；美嘉思三姐妹的OD技变为全员攻击的5HITS，最高可以打499995；用心棒的OD技斩魔刀出现几率变大。

4.在日版里只要给敌人最大HP20倍数量的金钱就能贿赂成功，而在国际版如果要100%成功就得付上25倍的金钱，而且敌人给的道具的数量会随机变化。

5.练级方法发生变化（美版共通，详见后文）。

6.陆行鸟赛跑的BUG被取消（美版共通）。

7.闪电球的部分指标名称发生变化。

8.在日版中当HP降至1/4时就会进入濒死（黄血）状态，国际版中改为HP最大值一半以下。

9.新增八大暗黑召唤兽和一个原创的最强BOSS。

10.可以选择英文和日文字幕（EA代理版只能选择英文）。

11.露露的七曜武器需战胜水底的BOSS后才能取得。

12.国际版能依靠BUG再次进入AL BHED HOME（详见后文）。

13.专用名词变化。日版：祈り子；美版：FAYTH；国际版：フェイス。

14.国际版附带一张特典DVD（EA代理版没有，D版无视）。

除去以上特别说明的地方外，美版和国际版的其他资料可以完全参照日版的资料。



国际版新增能力

英文名称	日文名称	性能
DISTILL POWER	パワーチェンジ	用物理攻击和技打倒敌人后获得パワースフィア
DISTILL MANA	マジックチェンジ	用物理攻击和技打倒敌人后获得マジックスフィア
DISTILL SPEED	スピードチェンジ	用物理攻击和技打倒敌人后获得スピードスフィア
DISTILL ABILITY	アビリティチェンジ	用物理攻击和技打倒敌人后获得アビリティスフィア
RIBBON	リボン	所有异常状态防御
NAB GIL	くすねる	偷钱，耗MP20点
PILFER GIL	まきあげる	普通攻击附加偷钱效果，耗MP30点
EXTRACT POWER	パワーアタック	打倒敌人后获得POWER SPHERE，耗MP1点
EXTRACT MANA	マジックアタック	打倒敌人后获得MAGIC SPHERE，耗MP1点
EXTRACT SPEED	スピードアタック	打倒敌人后获得SPEED SPHERE，耗MP1点
EXTRACT ABILITY	アビリティアタック	打倒敌人后获得ABILITY SPHERE，耗MP1点
FULL BREAK	フルブレイク	单体攻击、魔力、物理防御、魔法防御下降，耗MP99点
QUICK POCKETS	じんそく	使用道具后能够马上再次行动，耗MP70点

RIBBON用99个DARK MATTER改造，DISTILL POWER用2个POWER SPHERE改造，DISTILL MANA用2个MAGIC SPHERE改造，DISTILL SPEED用2个SPEED SPHERE改造，DISTILL ABILITY用2个ABILITY SPHERE改造。



国际版死机BUG避免法

国际版中出现了一个死机的恶性BUG。当玩家拿到飞空艇后回到BESAID时，会遇到暗黑召唤兽Valefor，如果运气不好的话，就有可能在这里死机。死机并不是不可避免的，缘纱迦打了无数次Valefor，从来就没有死过机，但也有不少人卡在这里硬是过不去。下面介绍5种避免死机的方法，供大家参考。至于是否能解决你的死机问题，还是一句话：运气。

1.继续发展一段剧情后再回到BESAID。

2.进入BESAID后在死机的剧情到来之前立刻将碟从机器中取出，死机的剧情过去之后再把碟放回去。

3.更改语言（英文死机的话换日文，日文死机的话换英文）。

4.重玩。

5.COPY不死机的记录。



国际版时光倒流BUG

当游戏进行到飞空艇入手后，来到サヌビア沙漠西部的尽头，也就是原来通往琉库家乡的地方，与守在沙漠出口处的神秘女性对话，她会请你帮忙寻找她的孩子。选择"是"的话，就会发生剧情，最后遇到暗黑Ifrit。打倒暗黑Ifrit的方法不在本文的讨论范围之内，在此不再赘述。

打倒暗黑Ifrit后，就可以开始我们的寻找BUG之旅了。此时尝试着往拦在这里的两人身后前进，走到一定程度时他们就会告诉你"There's nothing over there..."然后被强制退回。不过如果你在接近他们的瞬间连按○键的话，有时候他们的话就会就会发生变化，这时候就可以随意进出他们身后了。这个方法有时不会成功，但只要多试，一定可以！

完成以上步骤后就表明你已经成功了一半。在这两个人的身后是一片一望无际的沙漠，这时你应该拼命地前进，直至地图边缘再也无法前进，然后就在地图边缘多转转吧。如果屏幕突然一黑，恭喜你，你已经成功了！马上你就会发现你奇迹般地站在琉库家乡的入口处，而剧情亦会回到当时的情况，不过所有的武器、道具、能力均会保留！

不过大家第一次试验的时候多半不会如此顺利，往往走到地图尽头也不会出现任何变化，而这时的画面已经出现了"花版"现象。总的来说，成功的几率还是很高的，比遇到ドンベリ的几率高多了。另外要说明的是此法只适用于非EA代理的国际版。



无敌于国际版

如果你还按照日版中的练级方法那就有些搞笑了，也许你故作悠闲状地按了一下午的△键后结束战斗，才发现所得的经验值竟然不到十万，这时候你的感觉一定相当糟。

首先还是用10个明日への扉改造出把增加OD槽的能量转成AP值的自动型能力トリプルAPに。游戏中6地域制霸后就会得到99个明日への扉。然后将OVER DRIVE TYPE设为愤怒，最好加上3倍增长或2倍增长OD槽的能力ドライブタイプ或ダブルドライブ，濒死时加快OD槽的能力ピンチにドライブ也不错。能有AP3倍或AP2倍的能力就更好了。"愤怒"增加OD槽的速度是看敌人的攻击力与被攻击角色的最大HP间的比值，比值越大，增加得越快。简单地说就是敌人的攻击力越高，我方角色的最大HP越低，增加得越快。大家可以找雷平原地域制霸后出现的BOSSサボテンダー，它的特技针99 999本是单体锁定99 999点的攻击，实在是太好了。次一点的话可以找谷底的洞窟地域制霸后出现的BOSSドン・トンベリ，它的反击技的威力与角色的杀敌数有关，杀敌数越多，攻击力越强。当然你得注意别被全灭了。否则一点经验值都拿不到。注意要在调查雷平原发光的仙人掌石碑后才会出现サボテンダー？这种敌人。

到了后期你就会为没有消费型スフィア而战了，不过你也不用慌，有一个非常简便的办法。先去挑战怪兽训练场种族制霸的第十只怪兽，在战斗中用国际版新加的使敌人死后留下消费型スフィア的特技攻击它一次，需要什么就用相应的技巧去打就可以了，这样胜利后就可以轻松入手20个这样的消费型スフィア，如果最后一击是OVERKILL的话是40个！（有时候只有1～2个，这是因为得到了ダークマター。）

AP2倍和AP3倍这两项能力如果用道具改造的话其实非常不合算，大家不妨去扁种族制霸里的1つ目，捕捉フロートアイ、ブエル、イービルアイ、

アーリマン、デスフロート各4只后就会出现。这家伙HP不到20万，打死后往往都能留下带有AP3倍的好武器。



FF史上最强之召唤兽诞生！

在国际版中出现了FF史上的最强召唤兽，那就是"红包一到手，包你命没有"的Yojimbo大人。他的究极必杀斩魔刀是敌全体必死技，此招一出，敌人必死。不过斩魔刀是随机出现的，因此实用价值不大，幸好在国际版中斩魔刀出现的几率有了明显提高。其实可以用一个公式来计算斩魔刀出现的几率，不过这个公式非常复杂。大致说来，在刚刚雇佣他的时候选择"召唤士としての修行のため"这个选项，多花些钱让他加入。在他加入后要和他搞好关系，别要他，也别经常叫他出来送死，这样就可以打下良好的关系。在此基础上用尤娜的OD技マスター召唤把他叫出来，再给他一笔不菲的钱，就很有可能出斩魔刀了！



国际版原创BOSS

国际版原创BOSS共有9个，包括8只暗黑召唤兽。它们都出现在玩家可以利用飞空艇自由行动后。暗黑召唤兽最无耻的设定是运气值超高，在日版中除运气外的所有数值达到255就可以纵横天下，但在国际版中运气值一定要到255才能保证必胜其中几个家伙。打败这些隐藏召唤兽可以获得极好的武具，有时甚至会出现HP界限突破+リボン的幻之防具！这些武具都是随机出现的，因此请于战斗前做好记录。打败所有的暗黑召唤兽之后，最强的BOSSデア・リヒター就会出现。只要用飞空艇开过去，一场惊天地泣鬼神的战斗就开始了！

暗黑 Valefor HP：80万

只要你回到ビサイド村就会在村口遇到它。它的普通攻击单体锁定9999，必杀技ENERGY RAY全体锁定9999，而且无须蓄满OD槽即可使用。而真正的OD技シューティング・パワー伤害力在4万以上。由于ビサイド村中有奥隆的ジェクトスフィア，因此一定要尽快将其击破。如果尤娜能力够强的话，光用召唤兽的OD技猛轰就可以胜出。

暗黑 Ifrit　HP：140万

来到サヌビア沙漠西部的尽头，与守在沙漠出口处的人对话，他会问你是否要回到琉库的故乡，选择"是"的话，就会遇到暗黑Ifrit。暗黑Ifrit受到攻击时必会反击，而且攻击力很高，非常厉害，如果没有死后重生的リレイズ魔法或オートフェニックス能力的话不必枉费心机。

暗黑 Ixion　HP：120万

与雷平原北部的僧兵对话后就会碰到它。暗黑Ixion受到攻击时也会反击，不过如果回避和运气够高的话能够躲开，这样就没什么难度了。在攻击手段方面它会使用只在《FFT》中出现的最强雷属性魔法サンダジャ，不过最麻烦的还是要数它普通攻击中带有的异常状态效果，一定要小心。而且击倒它之后它还会重生一次，必须再次将其打倒。

暗黑 Shiva　HP：120万

回マカラーニャ寺院后就会碰到暗黑Shiva。HP虽然很低，但比较厉害，特别是必杀技HEAVENLY STRIKE，附有即死、狂战士、混乱等多种效果，而且防御力也很高。

暗黑 Yojimbo HP：160万

来到盗まれた祈り子の洞窟的最深处后再徒步走出来就会碰到他。他拥有极高的回避率和运气，没有超高的运气作保障，普通攻击根本就近不了他的身。OD槽全满时必出斩魔刀，而且リレイズ不能。不过幸好他的魔防不高，用连续魔法加创世（アルテマ）魔法在魔力255时一次可打掉十多万的HP。不过他的攻击力很强，而那条狗还附带石化效果，一定要时刻保证大家都处于リレイズ状态。而OD槽全满时一定要叫召唤兽出来送死。打败他之后还要继续追击，总共要打5次才算成功，中途如果RESET或是离开洞窟都要重来，当然回记录点回复还是可以的。不过这也有一个好处，那就是可以获得很多好武具。

暗黑 Bahamut　HP：400万

回到原来和尤娜尼斯卡战斗的エボン＝ドーム・魔天就会碰到它，实力绝对胜过日版最强BOSSすべてを超えし者。攻击力超高不说，运气也是超高，如果我方运气不够高的话根本就打不中它。受5次攻击必以必杀技インパルス反击，此技为全体攻击，附带石化效果，而且所有能力都会下降，十分厉害。就算你有石化防御，它连用两次インパルス我方也必会全灭。

暗黑 Anima　HP：800万

来到ガガゼト山通过投球的试验后，它就会出现在ガガゼト山・山门。不但HP超高，运气也不低。必杀技PAIN带有即死等N种效果，另一式必杀技メガグラビドン更是全体异常状态技，伤害力也在1万以上。OD技カオティック・D不但威力惊人，而且可以将MP打为0，一定要用召唤兽来挡。

暗黑美嘉思三姐妹

瓢虫：300万　螳螂：250万　蜜蜂：200万

利用飞空艇移动到ジョゼ街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达キノコ岩街道，继续前进就会看到一对母子召唤士。与之对话就会受到三姐妹的追击。如果被追上就会战斗。三姐妹最厉害的地方在于一出来OD槽就是满的，OD技DELTA ATTACK是全体必杀技，而且リレイズ不能，如果没能将三姐妹甩开的话只能让尤娜先叫出三姐妹来挡，除此之外没有别的破法。不过在追击的迷你游戏开始之前，会交待玩法，此时三姐妹不能动，但玩家可以移动，只要不按键消去字幕，就可以一直逃跑。如此一来就可以分别单挑了。不过三姐妹各自的实力也属一流，特别是螳螂老大的普通攻击附带石化效果，如果不能防御石化将会直接粉碎。而她的必杀技螳螂双刃リレイズ不能。而瓢虫的必杀技アングルティール会将MP打为0，也是一个非常无耻的角色。

デア・リヒター　HP：约1500万

胜过すべてを超えし者几十倍的厉害角色。本体只有一招：プロビデンス（物防魔防运气255时全体损失约20000点HP），左手会使用全体降速技スロウガ和全体异常状态技メガグラビドン。而右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达50万！而且双手可以无限再生。第二形态时会使用灭ぼしの光（单体HP兼MP攻击），更会使用究极的技巧审判日（ジャッジメント・デイ），不但对我方全体的伤害力锁定99999，而且攻击MP。打倒它可以获得ダークマター-2个（哭），不过想来此时最好的道具我们都不会放在眼里了。

如何才能打倒它？最佳方案如下：

瓦卡、琉库必不可少，另一角色不限。首先除琉库外的两人各项能力一定要全满，HP至少要有3万，持七曜武器，防具上HP界限突破、オートヘイスト、リボン、オートフェニックス四项能力必不可少，OD类型选择"愤怒"。琉库从初期开始就不要培养，HP最好就保持在初始值360，敏捷度要高，持七曜武器，防具上只要有オートヘイスト这项能力就可以了，这样当琉库受到BOSS的任何攻击时其他两人都会蓄满OD槽，这样让瓦卡用OD技就可以轻松干掉BOSS的双手。通常攻击还是以クイックトリック，回复全靠じんそく+圣灵药。琉库除了调合外，BOSS第二形态时一定要用特技SENTINEL来吸引BOSS的火力，只要BOSS双手不全，就不会使用审判日。如果碰到审判日，建议用召唤兽来挡。



究极武具的改造

虽然《FF X》中的武具不会增加任何数值，但其中所附加的能力却是非常有用的。未改造的四格最佳武具可以到マカラーニャの森・南部向オオアカ屋购买，每件100 000ギル。由于最强的武器就是七曜武器，因此除了一人准备一把练级的武器外，就无须在武器上花功夫了。而最强的防具应该拥有以下四项能力：

HP界限突破：HP上限突破9 999大关，由未知への翼30个改造而成。

オートヘイスト：自动加速，由チョコボの羽80个改造而成。

リボン：所有异常状态防御，由ダークマター-99个改造而成。

オートフェニックス：自动用フェニックスの尾救活同伴，由メガフェニックス20个改造而成。个人比较倾向于后者。

新能力リボン需要99个ダークマター来改造，而ダークマター除了在全部怪兽都捕获5只以上后会奖励99个外，其他的就只能靠打死训练场的BOSS后随机获得了，因此难度极高。如果你不想挑战国际版新增BOSS，事实上也用不到这项能力，但如果你想试一试，这项能力就必不可少了。

文：D·S

DOA2 HARD CORE

PS2	TECMO	FTG	1～4人
	2000年12月14日发售		至少60KB
DVD-ROM	只对应DS2手柄		6800日元

作为当今搏击类格斗游戏最畅销的3大系列之一，《DOA2》是具有里程碑意义的一款游戏，而《DOA2 HARD CORE》则是完全形态的进化版。“《VR战士》系列”强调对格斗技巧的细节把握，而“《铁拳》系列”强调对整个战局的宏观掌控上，《DOA2 HARD CORE》则是一款兼顾技巧战术性与格斗爽快感的游戏。在当年《VR战士3》与《铁拳3》拼得你死我活的时候，Team NINJA励精图治，活用NAOMI基板的性能，在1999年的3D格斗游戏空档期推出一举成为当时话题的大作。本次攻略以战术研究与隐藏要素获得条件为主，希望能够带给至今还沉迷于该游戏的玩家一些新的东西。



基本系统分析

FREE STEP

利用FREE STEP玩家可以在场地上四处移动，操作方法是通过使用PS2手柄上的ANALOG摇杆来进行，相当简便。虽然刚开始时会不太习惯，但在实战中还是有一定作用的。

起上

当被对手打倒后，原则上躺在地面时和起身时都是全身无敌的，除了DOWN攻击和追打攻击之外，没有招式可以伤害到倒地的角色。而在起身时，玩家有以下几种选择：

原地起身	F或P或K
向前移动起身	→＋任何键
向后移动起身	←＋任何键
向画面内侧移动起身	↑＋任何键
向画面外侧移动起身	↓＋任何键
中段起上攻击	K
下段起上攻击	↓K

注意虽然起上攻击中的角色处于无敌状态，但是一旦起上攻击后无敌时间就会解除，并且起上攻击是可以被反技（HOLD技）反击的，另外如果玩家被对手打到爆炸墙上的时候，就不可以使用起上攻击了，只能选择向画面内或外移动。

受身

《DOA2 HARD CORE》中的受身可以让玩家迅速由“被击飞状态”恢复平衡，避免遭受对手的进一步压制，使用方法十分简单，只要在身体着地前的一瞬间按下任何一个键，就可以立即起身。另外如果在受身时按住方向键的上或下，就可以在受身后使角色做出横向移动。

DOWN攻击

对于倒在地上的对手，玩家可以使用DOWN攻击（↓P＋K）或追打攻击（↓P或↓K）来增加伤害，这两种攻击都有击溃起上攻击的特性，因此只要对手没有受身（或受身不能），就可以安心使用。



《DOA2 HARD CORE》的3大平衡法则

上段打击

中段打击

下段打击

打击技

打击技是指一般的拳脚攻击，它们分为上、中、下三段。上段是指那些攻击上半身，只要对手蹲下就可以避开的攻击；中段是指那些攻击胸部至腹部，如果蹲下就会中招，是必须站立防御才可以挡到的招式；下段则是指攻击对手下盘，必须蹲下防御才能挡到的招式。

了解了打击技的种类后，再分析一下它的作用。打击技在游戏中是一切攻击手段的基础，同样也是破坏对手投技的重要方法。但是由于反技的存在，千篇一律的打击套路并不会给对手产生什么威胁。因此增加打击技的多样性就成了玩家急需解决的课题。接着就研究一下打击技的特性。某些打击技在击中对手后，会令对手出现一段不能防御的时间，这里称为“CRITICAL状态”。(在CRITICAL时画面上会出现“CRITICAL HIT”的字样)此时玩家可以再用一些被称为“浮空技”的打击技将对手打至半空，然后利用浮空连续技夺取对手大量的体力。

投技

使用投技是用来攻破对手反技障碍的最佳手段。当对手使用反技的时候，会出现一段不算很短的硬直时间（专指角色的硬直动作时间），这时玩家就可以用投技来做出致命一击。当然投技对喜欢一直防御，不主动做出攻击的对手也非常有效，但是需要注意投技对正在使用打击技中的对手是无效的。

《DOA2 HARD CORE》中的投技，除了最基本的“F＋P投”可以用“F＋P”来拆解外，其他的投技一旦成立就不能逃脱，但是多段攻击的连续投技从第二式开始确是可以拆解的，方法是在画面中出现“COMBO THROW”的字样时立即输入“F＋P”。如果玩家输入指令的速度比对手快就可以避免再

受伤害，但要注意胡乱按键的话只会产生相反的效果。

反技

反技是一些可以将敌人打击技卸去，并立即进行反击的招式。反击也同样分为上、中、下三段，玩家必须使用和对手打击技相同段的反技才能成功。如果玩家在OPTION中设置了操作类型为“ARCADE”，则中段反技又再分为“中段拳反技”和“中段腿反技”两种。但实战中反技究竟有怎样的价值呢？原来当自己被对手打至硬直状态时，仍然可以使用反技来防御对手的攻击，兼由硬直状态恢复过来，可以这样说，反技是硬直状态下惟一的防御方法，而且反技的威力比一般的打击技都要高，因此反技是一种高风险、高回报的技巧，使用的好坏也是衡量一位《DOA2 HARD CORE》高手的重要指标。另外在使用反技时一定要注意它的有效时间，否则很容易被对手使用多段打击技或投技。

反击指令	PS2 MODE	ARCADE MODE
上段反技	↖F	→↖F
中段拳反技	←F	→←F
中段腿反技	←F	←→F
下段反技	↙F	→↙F



状态名词解说与心理战分析

玩家在玩《DOA2 HARD CORE》的时候，往往会在画面的左上角看到一些文字讯息，这些讯息到底说明了什么意思呢？请参看下表的解释：

CRITICAL HIT	在硬直状态发生时出现，留意CRITICAL HIT不等同于COUNTER，因为有些招即使COUNTER也不会CRITICAL，但有些招不用COUNTER也可CRITICAL。
COUNTER HIT	在对手使出打击技时击中他，以及击中背向着玩家和跳跃时的对手出现，伤害值是正常时的1.25倍。
HI COUNTER BLOW	在对手使出打击技时击中他，以及击中背向着玩家和跳跃时的对手出现（23/60秒之内完成），伤害值是正常时的1.5倍。
HI COUNTER HIT	在对手使用投技时击中他，又或者是击中着地的对手和跳跃中的对手时出现，伤害值是正常时的1.5倍。
CLOSE HIT	当某些打击技在密着状态（两者靠得很近时）下击中对手时，伤害值是正常时的1.5倍。
COMBO THROW	当玩家使用有多段攻击力的投技时就会出现，在这个时候玩家才可以输入下一个指令继续攻击，被投的一方也可以在这个时候输入解投的指令。
COUNTER BLOW	成功用投技将同样在使用投技途中的对手捉住，伤害值是正常时的1.25倍。
HI COUNTER BLOW	成功用投技将同样在使用投技途中的对手捉住（23/60秒之内完成），伤害值是正常时的1.5倍。
CRITICAL HOLD	在硬直状态时成功使用反技将对手的打击技反击时出现。
COMBO HOLD	有些反技和投技是多段攻击的，玩家应该在这段文字出现时输入下一个指令，被反击的一方也可以尝试按下“F + P”来解脱。
COUNTER HOLD	在反技的判定出现后4/60至10/60秒时将对手的打击技捉住时出现，伤害值是正常时的1.25倍。
HI COUNTER HOLD	在反技的判定出现后3/60秒之内将对手的打击技捉住时出现，伤害值是正常时的1.5倍。

硬直状态的分析

在《DOA2 HARD CORE》中经常出现的是硬直状态下的攻防战。和其他格斗游戏相比，被击中后的硬直状态所持续的时间特别长。如果玩家不熟悉硬直状态下的系统操作，在进攻和防守中都会出现极大的障碍。

首先说明一下硬直状态的发生条件，其实这是没有任何定律可以遵循的。因为在游戏中每一招打击技都有详细的设定，它们在通常打击技、蹲下打击、COUNTER HIT和HI COUNTER HIT这4种状态下都会出现不同的情况。

通常（但并不是一定）中段攻击在蹲下打击时都会产生硬直，而上下段攻击则会在反击时才会出现硬直。当出现硬直状态后，玩家可以留意一下被攻击方的体力槽，你会发现在绿色部分（剩余体力）和红色部分（已失去的体力）之间多了一条闪烁的部分，它叫做“CRITICAL GAUGE”。此时如果攻击的一方继续用打击技去攻击，而其伤害值又是在“CRITICAL GAUGE”范围以内的话，硬直状态就会持续下去。当累积的伤害值超过了体力槽中闪烁部分的显示范围，硬直状态就会解除，受攻击的一方也会被击倒。



这个闪烁部分会在硬直状态发生时出现，如果之后累积的伤害值达到绿色部分的范围，硬直状态就会解除。除此之外，硬直状态也会在下面几种状态下自动解除：

1. 攻击的一方在一段时间内不再进行攻击。
2. 攻击的一方使用浮空技或击倒技攻击。
3. 攻击的一方用相同的招式继续攻击。

硬直状态的种类

1. 站立硬直

最常见的硬直状态，在这时任何招式都可以击中对手。

2. 蹲下硬直

当手肘系攻击（如→P）击中蹲下的对手时常见的硬直状态，在这种状态下玩家的上段招式就会落空。

3. 坐地硬直

GEN-FU的白蛇翻捶和LEI-FANG的蹬脚等招式在COUNTER HIT时产生的硬直状态。这时候上段招式也是会落空的。不过之后一旦用浮空技将对手打至浮空状态，其高度是相当惊人的，足够留出大量的时间使用浮空连续技打击。

4. 背后硬直

当背面受到攻击而且被强制处于硬直状态时是极其危险的。因为这时玩家不能使用任何反技来恢复原有的状态，完全失去了回避的能力。不过玩家千万要保持冷静，因为只要按下F键来等对手攻击，就能令自己的正面立即朝向对手，恢复可以使用反技的状态。

5. 强制背面硬直

当使用某些特殊招式后会使对手强制性背向着玩家，令所有反技失效，非常强力，这时就是玩家使用浮空技的最佳时机。

6. 下段硬直

当特定的下后段技（如LEI-FANG的跌交和EIN的下段足刀）击中对手后，对手会一边处于硬直状态一边往后退，但是这种硬直状态的持续时间很短，基本上想追击都比较难。

《DOA2 HARD CORE》的心理战分析



就格斗游戏而言，想成为高手就必须要有良好的心理素质。“心重于技”就是“格斗达人”的唯一座右铭，这个短语的意思就是在玩格斗游戏的时候，对于对手心理把握远比玩家对于该格斗游戏中技巧的把握更重要。这也就是为什么“格斗达人”总是能够使用朴实无华的普通技将擅长连续技的“格斗高手”击败的重要因素。“欲攻则心若止水，欲守则心若疾风”这句话（说得通俗一些就是在进攻的时候要注意防守的重要，在防守的时候时刻留意进攻的机会）就是“格斗达人”在玩格斗游戏时内心的真实写照。3D格斗游戏因为可以使玩家操作的角色拥有更广阔的活动空间，所以相对2D格斗游戏而言，对玩家心理战把握的要求也就更高。此次笔者就以《DOA2 HARD CORE》为例，简单讲述一下如何正确把握心理战。

先从连续技开始

玩过《DOA2 HARD CORE》的朋友都知道，在这款游戏中即使是乱按

一通按键也可以使出很多精彩的连续技，（表面上可以吓唬一些人）这种情况在一些习惯选用动作快捷角色的初学者中表现的尤为明显。因此有些人就会认为《DOA2 HARD CORE》是一款“只要乱按键”或“拼运气”就可以取胜的无聊3D格斗游戏，但在有心得的玩家眼中，胡乱使用那些连续技可说是自寻死路。其实在那些对该游戏有所研究的格斗高手眼中，很容易从对手开始的招式预计出其下一步的攻击，从而使出HOLD技（反技）来应付这些连续技。那么，难道就要放弃连续技吗？当然不是，格斗达人在避免被对手使用反技的时候，其心理活动就将有三种变化：



变化一：改变连续技内招数的组合。部分玩家可能会说“改变连续技内招数的组合”那还叫使用连续技吗？其实这里所说的“改变连续技内招数的组合”是只将固有的可连续招式出到一半，或者细微改变招式组合间的速度（即改变连续技中起手式的攻击判定，以不同的速率接驳后续的招式）。这样做就可以造成想使用反技的对手心理上的变化，让他有一种“飘忽不定”的感觉，从而想使用反技也无法使出。这是玩家就可以进一步选择下一轮攻击的方式，成为把握整个战局的人。

变化二：合理利用“浮空技”。这款游戏中每位角色都或多或少拥有一些可以将对手击飞的“浮空技”，并且任何角色在浮空时都不可以作出任何攻击和防守的动作。因此，如果玩家在看清对手想要HOLD自己的时候，不妨使用“浮空技”将对手击飞并把握这个黄金机会，随意使出杀伤力较大的连续技给予对手最大的伤害！那么钻研“空中连续技”，牢记每个角色的浮空技也就是想成为《DOA2 HARD CORE》“格斗达人”的必修课。



▲善用“浮空技”。

方法三：善用“接力”（TAGGING）。只适用于“TAG BATTLE MODE”这个模式，从“改变连续技内招数的组合”的概念衍生出来的方法。玩家可以在使用连续技的中途，以同场外角色交替的方式来接续已经完成的招式。一方面可以给对手造成“飘忽不定”的感觉，令对手无法预料玩家下一步的行动；另一方面，角色交替也会扰乱对手在使用反技时间上的把握，以至于不能准确地判断出使用反技的最佳时机。但是玩家在使用时要注意的是对手可能会趁角色交替时进行反攻，故最佳交替时机应在对手被击中后的“僵直状态”下实施。

其实，如果玩家将“接力”和“浮空技”两种技术掌握得好的话，可以将两者融会贯通，从而做出有效地连接连续技的效果。这样在《DOA2 HARD CORE》中主动进攻的一方的选择余地就会变大，给想使用反技的对手以重创，这一点也是《DOA2 HARD CORE》和《DOA》之间的本质区别，也是衡量一款游戏平衡度的关键点。当然对于格斗游戏这种“百炼成钢”的游戏类型，当玩家熟练掌握以后，反技还是有它独特的价值，所有的进攻也不可能完全奏效。这就是“格斗高手”之间的竞争，一场完完全全的心理战！



再谈反击

这和上述的“反技”不同，不像“反技”，反击并不是一种特定的招式。它其实是玩家在使用所操控角色进行防御时的战术思路，也就是在前文中所提到的“欲守则心若疾风”的心理活动。如果玩家可以配合时机得当，趁对手已经出招但还未击中自己，并且无法准确判定对手的攻击段位（此游戏中的攻击段位共分为上段、中段、下段三种）时，使出克制该招式的“普通攻击”，这就是“反击”，一种良好“格斗心理素质”的体现。所以我们可以说，“反技”其实只是“反击”中的一种，游戏中所有的攻击，包括“打击技”（普通攻击）、“投技”、和“反技”都是构成反击的重要组成部分。



在前面的攻略中提到的“打击技”（普通攻击）、“投技”、和“反技”三者之间的“包剪锤”关系并不恰当，虽然它们之间的相克性十分明显，但是在“格斗达人”的眼中，反技并不一定可以HOLD到对手的“打击技”（相信练习过“反技”的玩家可能深有体会），“打击技”也不一定可以每次将“投技”瓦解，使用“打击技”攻击想要使出“反技”的对手，其实比自己使用“反技”HOLD对手的进攻更难。所以准确的说法就是三者之间各自有它们独有的特性，要决定最后的胜者，还需要看双方的反应、对对手的了解、以及心理素质的高低，还有那么一点点的运气。如果以前玩家在玩这款游戏的时候，“打击技”、“投技”、和“反技”三者之间关系总是抱着“必然”的观点，认为“一物必降一物”，那么就是大错特错了，其实时机上的配合和对对手心理的把握才是玩好这款游戏的要诀。

TAG MODE解说

TAG MODE作为在《DOA2》中第一次出现的新模式，它将两人组对两人组的对战乐趣完全发挥了出来。在进行TAG MODE的过程中，玩家有两种换人的方法可以选择，分别是“普通换人”与“CANCEL换人”。

“普通换人”的方法是当处于站立或蹲下状态时按“F＋P＋G”，只要角色不是在硬直状态，随时都可以将待机中的同伴召唤出来。不过这种换人方式其实非常危险，因为在换人时一旦受到攻击，就会被当作HI COUNTER HIT来计算伤害值！另外如果角色身后有墙壁，就不可以使用“普通换人”的方法了。

“CANCEL换人”则是TAG MODE的精髓所在。当玩家将对手打至硬直状态或者倒地时，就可以立即按“F＋P＋G”换人，这样做不仅安全，而且大大增加了空中COMBO的可能性。换人的另一个特点是可以让退场的角色休息回复体力，和其他有TAG MODE的格斗游戏不同，《DOA2 HARD CORE》中即使玩家所使用的角色受伤，其体力上限也不会因此而降低，只要休息的时间足够长，即使是完全回复体力也并非不可能。



在TAG MODE中新增了另一种专用技——TAG投技，这种TAG投技的指令是固定的，（→→F＋P＋G或←F＋P＋G）如果玩家使用的两个角色是一些固定的人物组合的话，还可以使用超炫的特殊TAG投技，其威力要比一般的投技更高。

TAG COMBO

由于“CANCEL换人”有取消收招时僵直的特性，而且可以在空中COMBO的途中换人，因此要创造出多段攻击特性的空中COMBO也比较容易。不过真的有那么简单吗？当然不是了，由于每当玩家换一次人，对手在被击中后的浮空高度也会越来越低，想维持对手的理想浮空高度，玩家在选择招式时就必须用一些可令对手再次向上升的浮空技。当对手的浮空高度低到不能再用任何招式令其继续浮空的时候，也就是TAG COMBO的收尾阶段了，这时使用一些威力高且击中判定低的招式才是最佳选择。

注意：在SINGEL MODE时起上踢用途不是太大，因为虽然会令对手被击中后陷入硬直状态，但这只会持续很短的时间，想追击也不可能。可是在TAG MODE中就不同了，因为在起上踢击中对手后，玩家可以立即换人，并随即展开追击。由于这只是一瞬间发生的事情，对手将难以快速反应过来而中招。另外一些会使对手产生下段硬直的招式（如LEE-FANG的连环跌交PP↓K）也可以按照上述方法使用。



在游戏开始时所有角色都有两套服装，只要用每个角色完成故事模式一次，他们的第三套服装就会出现，而其余的服装要使用该角色达成以下条件：

BAYMAN

服装	条件
第三套	在6分钟内完成TIME ATTACK MODE；或使用该角色10次。
第四套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得“バイマンのミサイル”道具；或使用该角色50次。

KASUMI

服装	条件
第四套	完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式3次。
第五套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第六套	在SURVIVAL MODE取得200万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色50次。
第七套	在SURVIVAL MODE胜出50场以上；或使用该角色90次。
第八套	在SURVIVAL MODE取得“さくらんぼ”道具；或使用该角色150次。



AYANE

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得150万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE胜出50场以上；或使用该角色50次。
第七套	在4分15秒内完成TIME ATTACK MODE；或使用该角色90次。
第八套	在SURVIVAL MODE取得“ティアラ”道具；或使用该角色150次。



LEI FANG

服装	条件
第四套	完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式3次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第六套	完成TAG BATTLE MODE；或使用该角色50次。
第七套	在4分15秒内完成TIME ATTACK MODE；或使用该角色90次。
第八套	在SURVIVAL MODE取得“デコレーションケーキ”道具；或使用该角色150次。



TINA

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得150万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE胜出50场以上；或使用该角色50次。
第七套	在4分15秒内完成TIME ATTACK MODE；或使用该角色90次。
第八套	在SURVIVAL MODE取得“ローストチキン”道具；或使用该角色150次。



HELENA

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得200万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE胜出50场以上；或使用该角色50次。
第七套	在4分15秒内完成TIME ATTACK MODE；或使用该角色90次。
第八套	在SURVIVAL MODE取得“ロケット”道具；或使用该角色150次。



GEN FU

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得150万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE胜出48场以上；或使用该角色50次。
第七套	在SURVIVAL MODE取得“千点棒”道具；或使用该角色100次。

EIN

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得150万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE取得“卷物”道具；或使用该角色50次。

ZACK

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE取得“パフェ”道具；或使用该角色50次。

HAYABUSA

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE取得“あがり”道具；或使用该角色50次。

JANN LEE

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE胜出40场以上；或使用该角色50次。
第七套	在SURVIVAL MODE取得“ドラゴン”道具；或使用该角色100次。

BASS

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE取得“チャンピオンベルト”道具；或使用该角色50次。

LEON

服装	条件
第四套	在没有使用CONTINUE下完成故事模式，难度为NORMAL以上；或完成故事模式5次。
第五套	在SURVIVAL MODE取得100万点，难度为NORMAL以上；或使用该角色20次。
第六套	在SURVIVAL MODE取得“ミサイル”道具；或使用该角色50次。

选择胜利POSE与视点转换

虽然《DOA2 HARD · CORE》在REPLAY的时候不能够自由转换视点，但是当角色摆出胜利POSE的时候，就可以利用十字键来360度旋转视点，而按□键可以扩大角色在画面中的比例，按○键可以缩小角色在画面中的比例。此外游戏还提供了选择胜利POSE的设定，方法是在REPLAY开始时按住△键、○键或□键其中的一个，那么REPLAY结束之后，玩家就能够看到那个按键对应的胜利POSE了。

独创的BATTAL REC.模式

在游戏中的BATTAL REC.模式里，玩家可以把精彩的对局录下来，并在存档后随时欣赏。按手柄上的□键进行快退；按○键快进；按△键便是暂停键。这个时候玩家还可以按R1键进行视点的转换，其中包括4种视点：两个对战者的视点（LOOK AT XXX），回旋视点（ROUND CAMERA）和游戏视点（GAME CAMERA）。灵活运用的话便可以自编自导一些极具观赏性的对局了！

隐藏角色出现方法：BAYMAN（打开USP个人档案，用所有的角色取得1胜以上的成绩（共计12次））；万古坊（用USP记录玩50次）

文：星夜

《.hack》全系列完全攻略

PS2 DVD-ROM	BANDAI	A·RPG	1人
	2002年6月20日发售		700KB
	附送OVA DVD		5800日元

PS2 DVD-ROM	BANDAI	A·RPG	1人
	2002年9月19日发售		700KB
	附送OVA DVD		5800日元

PS2 DVD-ROM	BANDAI	A·RPG	1人
	2002年12月12日发售		700KB
	附送OVA DVD		5800日元

PS2 DVD-ROM	BANDAI	A·RPG	1人
	2003年4月10日发售		700KB
	附送OVA DVD		5800日元

故事背景

年份	事件
2002年	网络已经深入社会的每一个角落
2005年	一连串黑客事件发生
2005.12.24	冥王之吻（PLUTO KISS）事件发生，全世界电脑网络功能全部停止，更因为人类对网络的依赖而在全世界造成混乱。77分钟后网络恢复正常，而事后查找到的犯人是一位10岁的小孩。
2006.1	冥王之吻事件中，唯一没有受到侵害的OS“ALTMIT”成为世界统一使用的OS
2006.夏	业务用OS“ALTMIT”推向个人普及化。开发ALTMIT的中心成员辞退工作，另行成立新公司“CYBER CONNET（CC社）”，并从一位德国人ハロルド手中购入网络游戏“FRAGMENT”的构思。
2007.10.31	全世界的服务器都已经采用了ALTMIT作为OS，世界网络委员会宣布将在12.24解除全世界网络封锁限制，联合国则将12.24定为“MOTHER MARY'S KISS（圣母之吻）”。与此同时，CC社在同日发表以“FRAGMENT”为基础制作的网络游戏“THE WORLD”，也将于12.24推出。
2007.12.24	“圣母之吻”来临，“THE WORLD”正式开始发售。

之后就是多媒体多角度来描述“THE WORLD”这个世界了，相关的作品已经有很多，比较重要的按照时间顺序有：

1.《.hack// SIGN》

26集的TV版动画，故事由一位无法登出“THE WORLD”的咒纹使司开始，为了调查这件事的原因，米米露、魁熊、昂、楚良、BT等人也逐一登场，当然少不了客串的赫尔巴。最终在昂等人的帮助下，现实生活中的司也苏醒过来，最后以司和昂在现实中的相见为结束。神秘少女阿鸟娜由沉睡到觉醒，接着要面对的却是自己母亲的追杀……



顺便说一下，《.hack// SIGN》还有未播放的第27集，出场的是在“THE WORLD”中有很高人气的加尔蒂妮娅，在游戏中她也会成为同伴。

2.《.hack// Liminality》

和游戏同期发售的OVA版，时间和游戏是同步的，只是一个是现实世界，另一个是在网络世界。面对身边同伴的沉睡情形和不断发生异变的网络，舞、有纪、京子等三人和“THE WORLD”的日文版作者德川纯一郎以及佐藤一郎一同在现实中进行调查。

OVA和游戏也有不少相关，象第一集中昏迷的ジーク在游戏中也会有他的相关信息，而京子就是会在游戏中加入的寺岛良子。另外在每集OVA中都会隐藏一些特殊的地址，相应的在游戏中进入会得到特别的物品。

3.《.hack// 感染扩大～绝对包围》

分为四作发售的游戏，剧情紧接《SIGN》之后，和朋友一起玩游戏的凯特遇到了被追杀的阿鸟娜，而奥尔加（晴彦）也因此在医院中昏迷不醒……为了让他早日苏醒，凯特凭借阿鸟娜赐予的黄昏之腕轮的力量，和同伴们一起向罪魁祸首发起了挑战！

在游戏中会多次遇到《SIGN》中的人物，在后文会有详细叙述，甚至其中的人气角色昂、司、楚良还会成为并肩作战的同伴！在最后凯特等人终于打倒了“灾祸之波”的全部八相，而阿鸟娜却为母亲挡住了最后一击……

4.《.hack// 黄昏之腕轮传说》

本作已经由最初的漫画改编为动画，故事发生在游戏之后的数年，凯特等人早已经成为传说，而巴鲁姆克、砂岚三十郎等人则再次活跃。为了对抗“THE WORLD”中的追求真正的“死”的行为，阿鸟娜从新玩家中选择了秀梧和玲奈，并赐予秀梧黄昏腕轮的力量。



系统详解

好感度

由于是模仿网络游戏的操作，玩家只能操纵凯特一个人，而对于队伍中的其他同伴就只能通过指令来指挥他们战斗。而决定他们合作程度的就是彼此之间的好感度。提升好感度有战斗时的回复和复活、互相之间的mail联系、赠送礼品等方法。mail方面，好感度达到一定程度对方就会给你来信，回信时选择正确的话就会接着再发信过来，每个人都可以回答4～5次。赠送礼品则是价值越高好感度上升越大，推荐赠送他们能装备的武器防具，这些留着自己也用不了。（笑）需要注意的是在《感染扩大》中好感度最高到250，而在《恶性变异》中最高则是到500，《侵食污染》和《绝对包围》则分别是750和1000。至于好感度的具体数值可以从八百由旬之书中看到，而提升好感度的方法则有如下的途径：



1.加入队伍中同行，每126秒+1。

2.往返信件，选择正确的话好感度增加2～30不等。

3.赠送礼物，具体增加的好感度会随着礼物的价值不同而发生变化。1～99GP增加1；100～4999GP增加10；5000～9999GP增加20；10000～19999GP增加50；20000GP以上增加100。

mail（メール）

电子邮件当然不是光用来相互联系的，在游戏中更多的是通过此途径来发展情节，使得游戏能够顺利进行下去。收到新邮件的话即使在街市中也会有表示的，遇到这种情况还是尽早回去收信吧！另外游戏中还有同伴间的往来信件，回答正确的话可以加好感度，并且能够继续通信下去的话，从其中也会获知不少同伴的其他信息。不过如果选择错误的话，通信就会就此中断的，另外有时候进行下去还需要其他的好感度达到一定条件以及完成某些迷宫之后等等条件。信件的选择我这里就不多说了，具体情况会在人物介绍中公布。

BBS

论坛的重要性甚至还超过电子邮件，在这里你不仅可以获得各种各样的相关信息，同时很多帖子直接关系到游戏的进程。其实《.hack》系列的流程相对较为简单，完成任务、发展剧情、回去查email和BBS上的新信息、接着进行新的任务，如此循环。因此要想游戏中不卡壳，最好能够保证BBS上的信息已经全部阅读。

服务器（サーバー）

相当于普通RPG游戏中城镇，玩家在这里购物、寄存多余的道具，甚至可以饲养宠物。当然最重要的是通过这里的混沌之门可以传送到各种地域去冒

险，也可以传送到其他服务器。游戏中服务器一共有5台，分别以希腊字母Δ、Θ、Λ、Σ、Ω来表示，在《感染扩大》中只开放了前两个服务器，之后的《恶性变异》、《侵食污染》和《绝对包围》每作会多开放一个服务器。

混沌之门（カオスゲート）

也就是通常所说的传送点，在《.hack》中是以三段词的组合来确定地域的具体情况。一般情节需要的地址都会从对话、BBS或者mail中获得，这些会记在地址列表里面，前面有✓的就表示还未完成这个任务。此外还有一些隐藏地址，在这种地方一般都会得到特殊物品。需要注意的是，有些地址已经被封闭，需要使用对应的病毒核来侵入，因此平时就需要注意积累。

地址（ワード）

可以去冒险的地方，这通常有两种途径，情节需要的地址从对话、bbs或者mail中获得，这些会记在地址列表里面；另外还可以随时通过自己的三段词组合来前去任意地方。由于本作采用的是迷宫自动生成系统，因此无论你怎样选择都会有相应的迷宫存在。当然并不是毫无规律的，三段词会对迷宫的大小、魔法阵数量、敌人强度方面造成一定的影响。此外需要注意的是三段词也会随着游戏的进行而增加不少，一些关键词只有经过关联情节之后才会出现，例如“时之系列”的最快迷宫。每个迷宫（“时之系列”和部分剧情迷宫除外）在最深处都会有一个物品神像，从该处可以获得强力物品，这也是高级装备的一个重要来源。在Vol.2之后会同时得到两个换钱的道具，对于缓解资金紧缺也是个帮助。



隐藏地域

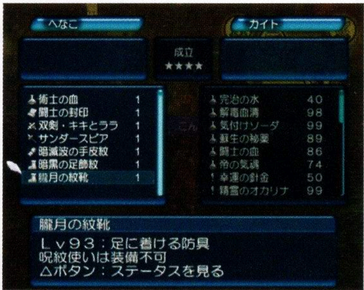
在随游戏附送的OVA以及相关的小说中，经常会隐藏了一些特别的地址，一般来说这里会拿到不少重要的道具。除了较强的装备外，经常还会有些是交易的必备品。例如在《侵食污染》中获得的特殊道具“一刀雕の三重塔”就可以用来交换“猫ヒトの帽子”，注意“猫ヒト系列”收集齐全后全部装备可以使用召唤魔法，这点和小鬼系列的装备很类似。



地址	地域类型	属性	等级	神像物品	交易	其他
感染扩大						
Δ悩ましき 彼女の 残留思念	灼热	火	3	加贺友禅の巾着		ラスティーネイル
Δ忌まわしき 脏器卖りの 处刑场	草原	木	14	アイスの棒	あかずの斧	
Θ犬踊る 情热の 三色すみれ	砂漠	土	19	九谷烧のカブト		吸魂双牙
恶性变异						
Λ移り气な 堂々巡りの 回廊	雪	水	38	中华お食事券	超飞翼德	ジェミニソウル
Λ底知れぬ 魂の 万华镜	砂漠	火	43	ブルーライト横浜		
Λ光なき 不可侵の 遗迹群	ジャングル	木	47	歪んだ眼镜		
侵食污染						
Σざわめく 不可侵の 耳鸣り	雪	水	61	一刀雕の三重塔	猫ヒトの帽子	マダムキャップ
Σ非凡なる 妖气の 残留思念	荒野	地	62	さるぼぼ人形	猫ヒトの胴当て	マダムメイル
Σ吠え猛る 沸血の 五百罗汉	砂漠	火	62	朴叶みそセット	猫ヒトの手袋	マダムグローブ
Σ年经た 破坏者の 古战场	腐叶土	木	65	下吕の香り	猫ヒトの长靴	マダムシューズ
Σ欲深き 胜负师の 吹き溜まり	雪原	水	67	栗こわいの驿弁	吉田さん（２６）	マダムキラー
Σからみつく 偏爱の 混沌	腐叶土	木	68.	ルージュの欠片	あの日の见た梦	封双剑·心
Σ试されし 梦产みの 炼金术	荒野	地	68	原野の权利书	イノチクレナイ	吸血双牙
Σ舌を出す 伪りの 悲剧	灼热	火	69	乙女の下心	雷亲父	ベアの大剑
绝对包围						
Ω病める 囚われの 坠天使	草原	雷	78	危险な缶コーヒー	—	
Ω轮回する 神出鬼没の 叙情诗人	土	木	90	クリスマスカード	—	

贸易（トレード）

和其他玩家交换物品，具体过程是选择贸易，然后选想要的对方的物品，再选择自己拿去交换的物品，直到中间的四颗星全部亮了之后就可以交易成功。用这方法可以换到一些很高级的武器防具，对战斗相当有帮助。一些交易有数个“电解水”之类的要求，在平时的迷宫探索中要注意收集；另外还有一些特殊装备是需要特别物品来交换的，可以参考隐藏地域的相关内容。



プチグソ

宠物プチグソ在《.hack》系列的游戏、动画中均有登场，叫着“爸爸”的小小的プチグソ非常可爱。相信很多人也还记得TV版中那只生病的小プチグソ，虽然后来它还是离开了……在《.hack// 黄昏腕轮传说》中同样有它登场，还是那样可爱：）

在游戏中，喂养宠物使得它的大小（サイズ）超过40就会变成成兽，可惜由小可爱变成了四不象，声音也难听了很多……不过这样就获得了重要道具“プチグソの笛”，以后可以随时在冒险地域（迷宫内不可）召唤プチグソ出来骑着跑，音乐也会有相应的改变。骑着プチグソ不仅速度较快，而且不会遇敌，即使你有意去穿过魔法阵也不会有任何反应，还可以直接骑着プチグソ直接进迷宫的。在广阔的区域随意奔走，有时候看到一些奇怪的情景哦！各种怪兽也悠哉悠哉在原野上晃来晃去，看上去颇为怪异。

其实在同一个服务器是可以同时养几只プチグソ的，养好了一只成兽后登出，再度登入会发现成兽在服务器的其他地方，可以和它对话，也可以进行贸易以交换些好东西。不同的成兽会对你用不同的称呼哦，有的叫“爸爸”，有的叫“部长”，还有的叫“MASTER”。如果有好几只成兽，那么在冒险地域用“プチグソの笛”会随机召唤出其中一个。要注意不能同时养两只一样的成兽，否则第二只刚出来就飞天了……也就是说交换只能进行一次。

到了《侵食污染》，这次的プチグソ不仅仅是用来快速移动和避开敌人的了，地图上召唤出来的プチグソ还可以帮助凯特寻找东西的。例如最常见的クソキゾク，召唤出来后按△键就可以自动寻找地图上果实的位置；ポイズングソ、スネーグソ、ミルキーグソ会寻找魔法阵；クソアイアン、クソ　ザ　ボーン、クソ　ザ　アクア则可以寻找迷宫入口，这些在一定程度上替代了“妖精のオーブ”的作用。不过需要注意的是，育成的プチグソ只能在本服务器的地域内使用，在其他服务器的地域是无法唤出的。而在《绝对包围》中则增加了两种宠物，它们身上都是有好东西的哦，早点育成后交换吧！





喂养物品一览

名称	场所	大小	体臭	ヒネクレ度	残虐度	知能	きよらかさ
ヘビグソミント	灼热1 (例)萌え立つ 过越しの 大盖	+1	+0	+4	−4	−2	−1
オニオンナイツ	灼热2 (例)萌え立つ 过食の 旋律	+1	+4	+3	−3	+0	+1
サボヘビテン	砂漠1 (例)萌え立つ 过越しの 热砂	+1	+1	+5	−2	−1	+2
モウダメロン	砂漠2 (例)萌え立つ 过越しの 砂海	+1	+3	+1	−1	+1	+0
トーチューカソー	雪原1 (例)萌え立つ 过越しの 圣域	+1	+2	+2	+0	+2	+4
ホワイトチェリー	雪原2 (例)萌え立つ 过越しの 白魔	+1	−1	+0	+1	+3	+5
カブカブ	荒野 (例)萌え立つ 过越しの 垒壁	+1	−2	−1	+2	+0	+3
ラ・パンプキン	土 (例)萌え立つ 过越しの 乐园	+1	−3	−2	+3	+5	+0
マジックキノコ	腐叶土 (例)萌え立つ 过越しの 菌糸	+1	−4	−3	+0	−3	−3
マンドルゴラァ	草原 (例)萌え立つ 过越しの 碧野	+1	+5	+0	+4	−4	−4
ナップルアップル	ジャングル (例)柔らかき 孤高の 三色すみれ	+1	+0	−4	+5	+4	−2
未完の卵	石壁 (例)选ばれし 绝望の 虚无	+2	−3	−1	+3	+2	+1
熊猫の卵	城壁 (例)忌まわしき 破坏者の 远雷	+2	−1	−3	+1	+2	+3
未だ见ぬ卵	洞窟 (例)激怒する 情热の 旋律	+2	+3	+1	+0	−1	−3
血染めの卵	肉壁 (例)露见せる 原初の 试金石	+2	+1	+3	+0	−3	−1
金の卵	情节 情节中的迷宫	+2	+0	+0	+0	+0	+0

プチグソ的种类和成长条件

名称	服务器	大小	体臭	ヒネクレ度	残虐度	知能	きよらかさ	能力
クソアイアン	Θ	30	3～17	−2～12	13～27	8～22	−2～12	搜寻迷宫的入口
ポイズングソ	Θ	30	0～20	−5～15	10～30	5～25	−5～15	搜寻魔方阵
クソ ザ ボーン	Λ	40	13～27	3～17	8～22	8～22	−2～12	搜寻迷宫的入口
スネーグソ	Λ	40	10～30	0～20	5～25	5～25	−5～15	搜寻魔法阵
ミルキーグソ	Σ	40	5～25	5～25	−5～15	10～30	0～20	搜寻魔法阵
クソ ザ アクア	Σ	40	8～22	8～22	−2～12	13～27	3～17	搜寻迷宫的入口
クソロッカー	Ω	40	3～17	8～22	−2～12	8～22	13～27	搜寻迷宫的入口
クソ ザ ウッド	Ω	40	0～20	5～25	−5～15	5～25	10～30	搜寻魔法阵

注：クソキゾク在Θ、Λ、Σ、Ω服务器都可以育成，大小为30或者40，能力为搜寻喂养的物品。

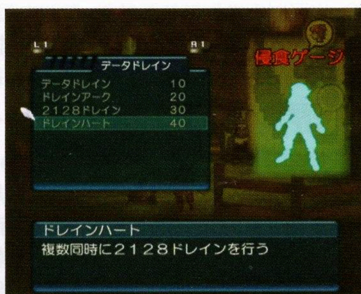
此外从Vol.3开始，当你在同一服务器育成了三只不同的プチグソ之后，就会收到电子邮件，邀请你去参加プチグソ赛跑。这时候再去プチグソ屋就可以选择进行这个小游戏了，获得前几名的会有相应的奖品，如"金のプチグソ"、"银のプチグソ"等，另外如果获得头名还有获得相应的壁纸哦！



数据导出（データドレイン）

《.hack》战斗的核心内容之一，凯特因为黄昏之书而获得的特技。在给予敌人一定伤害之后对方身上会环绕着"データドレイン"的字样，这时候使用数据导出特技会可以从敌人身上获取物品。这是游戏中获得高级物品的主要手段，侵入必要的病毒核也只能用这种方法得到，至于敌人身上会有哪些东西，这些都会记载在八百由旬之书中，可随时查阅。此外还有一些病毒怪兽，它们的HP显示为乱码，只有先给予一定伤害后再用数据导出，这样才会显示正常的HP。每使用10次数据导出，重要物品栏中就会多出一本八百由旬之书，一共有八本，其中有游戏的各种相关记录，如时间、去过的迷宫数、同伴的好感度等等。





需要注意，使用数据导出凯特自身会被污染，显示的颜色也会由绿→黄→红。达到危险程度再使用数据导出的话，会出现暴走情形，后果不可预料，既有全员HP、SP为1的可能，有时也会极幸运的遇到HP、SP全满的情形。不过一般情形下还是不要到那种程度为好，想降低污染程度的话只需不使用数据导出而直接打倒敌人，此外用数据导出之后敌人的经验值就只剩下1了，要经验还是物品，自己考虑清楚哦！另外随着版本的提升，数据导出也不断进化，威力越来越大，但是消耗的SP和被侵蚀的速度也在不断上升。此外暴走后的可能情况也大大增加了，甚至出现了强制GAME OVER的可能，因此切记，不到万不得已不要在已经污染度为红色时使用数据导出。

数据导出的进化

名称	SP	对象	效果
データドレイン	10	单体	数据导出后敌人等级下降，对PROTECT BREAK状态的敌人才能够使用
ドレインアーク	20	复数	同时对数个敌人进行数据导出，vol.2才可以使用，污染率2倍。
2128ドレイン	30	单体	数据导出时获得稀有物品的概率上升，vol.3才可以使用，污染率3倍。
ドレインハート	40	复数	同时对数个敌人进行2128ドレイン，vol.4才可以使用，污染率4倍。

暴走的后果

名称	对象	效果
リストア	全员	HP、SP全回复
ウィーク	主人公	物理攻击力下降
ノーガード	主人公	物理防御力下降
ブラインド	主人公	物理命中率下降
フィズル	主人公	魔法攻击力下降
ケアレス	主人公	魔法防御力下降
ノイズ	主人公	魔法命中率下降
ポイズン	主人公／全员	随着时间的流逝HP也跟着减少
パラライズ	主人公／全员	麻痹
スロウ	主人公／全员	移动速度下降
チャーム	主人公／全员	被媚惑，攻击己方
コンフューズ	主人公／全员	敌我无视攻击
スリープ	主人公／全员	睡眠，行动不能
カースド	主人公／全员	随着时间的流逝SP也跟着减少
EXPドレイン	主人公	失去一定的经验值
HPドレイン	全员	HP减少50%
SPドレイン	全员	SP减少50%
ラスト01	全员	HP、SP为1
アイテムクラック	－	随机丢失一件物品
SYSTEM ERROR	－	GAME OVER

用数据导出获得的病毒核

怪兽的大小	入手病毒核
小型（Δ、Θ、Λ，战斗Lv.30以下）	病毒核A
小型（Λ，战斗Lv.31以上）	病毒核D
小型（Σ）	病毒核G
小型（Ω）	病毒核J
中型（Δ、Θ、Λ，战斗Lv.30以下）	病毒核B
中型（Λ，Lv.31以上）	病毒核E
中型（Σ）	病毒核H
中型（Ω）	病毒核K
大型（Δ、Θ、Λ，战斗Lv.30以下）	病毒核C
大型（Λ，Lv.31以上）	病毒核F
大型（Σ）	病毒核I
大型（Ω）	病毒核L

幻之泉

在进入地域后，有时会在大地图（按SELECT键可切换地图表示方式）上发现幻之泉，调查这里时可以将装备扔在泉中，泉之精灵就会出现，随着回答的不同而会得到不同的东西。注意表格中所说的装备级别上升也是有限度的，等级太高的装备扔进去的话经常会无法处理的哦！

天候	武器	防具
白天或者多云	↑2	↓1
夜	↑1	↑1
下雨或者雷雨	↓1	↑2

服务器	幻之泉等级	幻之泉出现的地域等级.
Δ	1	13以上
Θ	2	24以上
Λ	3	41以上
Λ	3	41以上
Λ	3	41以上

回答	结果
金の斧	得到金の斧
银の斧	得到银の斧
都不对（可改变等级时）	放进的物品发生变化
都不对（不可改变等级时）	得到放进去的物品，此外还有金の斧和银の斧

强化限度（ムッシュ）

レベル	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
双剑	木双剑・コエダ	双剑・雷帝	雷双剑・みかずち	双剑・あやかし
片手剑	とどかぬ异邦剑	天剑・师承歌舞	魔人ころし	妖精剑・オベロン
两手剑	沙那刀	菊十文字	高速の剑	アヴェンジャー
两手斧	罪人の斧	放电の斧	オーバーロード	フェアリーアクス
两手枪	ウッディスピア	雷人の枪	ブリッツスピア	妖精王の枪
杖	若叶の杖	轰雷の杖	雷杖・ビリビリ	デレデレステッキ
头	フェイスガード	树昆虫の耳饰り	黄金の战兜	梦龙冰の兜纹
体	プレートアーマー	萌木色の服	クリスアーマー	水の圣兽の铠纹
腕	银のガントレット	绿树の腕轮	落武者のこて	舞水神の手甲纹
脚	レザーレッグス	桐细工の足轮	スパイクガード	水龙の足甲纹

强化限度（グランパ）

レベル	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
双剑	浪人の双剑	魔人ダンテの双剑	晓の咒双剑	锁双剑・散
片手剑	瓜实の剑	封魔剑	ヘビグ・ソード	炼剑・美し御灵
两手剑	雷神刀	ドライアドの大剑	ハイフォージャー	神速の御剑
两手斧	青铜の斧	デビルアクス	咒法の斧	砂漠の斧
两手枪	刚枪日本丸	魔人の枪	咒法の枪	ハピネスランス
杖	芭蕉の杖	煌く流星の杖	魔女の杖	地杖・モグッター
头	雪狸柄の耳当て	落雷士の帽子	小恶魔の耳饰り	森枭の纹饰り
体	皮の防寒服	雷兽の毛皮	高僧の法衣	落叶纹衣
腕	冰雪の腕轮	雷召台の手袋	ガイストリング	高木登の轮纹
脚	冰の足轮	雷兽の皮ぐつ	足纹・魔性雕り	树龄の足饰纹

时之神像

只要是以"时きざむ"开头的地址迷宫中都没有物品神像，这里需要进行的是时间的比赛！谁能够用最快的时间从入口来到时之神像处呢？

顺位	PC	称号	时间	奖品	其他
第1位	バルムンク	神速の皇帝	00:02:12	时の双剑	第1名以下的奖品全部入手
第2位	オルカ	光速の贵族	00:02:26	时のサンダル	第2名以下的奖品全部入手
第3位	ジーク	音速の鹰	00:02:54	时のリストバンド	第3名以下的奖品全部入手
第4位	ハイランダー	瞬速の狼	00:03:38	时のたすき	第4名以下的奖品全部入手
第5位	NOG	快速の虎	00:04:45	时のハチマキ	———

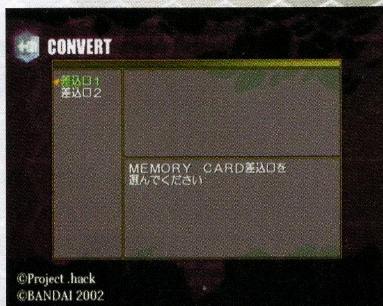
毫无疑问，用加速魔法或者物品来提升行动速度是肯定要的；利用妖精のオーブ来显示地形以防止走冤枉路，这也是必要的；选择较低级别的迷宫，以尽量减少战斗的时间。如果只是做这些准备的话，拿到奖品是有可能的。可是要想获得首位甚至时间在2分钟之内，最关键的还是要选择一个适合的迷宫。经过多次实验，目前最好的迷宫如下：

Δ 时きざむ 异教の 阳鬼 火属性 LV4

这里敌人级别低，魔法阵一共也才两个，虽然是4层迷宫，可每层实际要走的距离却非常短，尝试几次应该就可以拿到第一名了。如果熟练到无须使用妖精のオーブ，甚至可以将时间减少到1分50秒左右！不过需要注意这个地方在初期是不能够去的，一直要到"Δ 埋もれし异教の热砂"这个地址获得之后才能够选择，因为开始自己选的时候是没有"异教の"这个选项的。另外尽量在《感染扩大》中就拿到全部时之系列奖品，如果没有拿的话，之后几作可以在"Δ 时きざむ 狂乱の 阳鬼"尝试。

资料继承

由于是分为4作推出，记录的继承是必不可少的，而本作的继承算是比较完美的。要继承前作的通关记录，只要在开始画面选择CONVERT便可以了，这样无论是主角的级别、道具还是和同伴的好感度，甚至八百由旬之书中的各项记录也同样保留，当然游戏时间也跟着接上了。如果没有前作的记录也不要紧，选择NEWGAME的话同样开始游戏，主角一出来就是较高级别，不过其他的东西就很少了，甚至前作中非剧情强制加入的同伴，如砂岚三十郎等，都得重新再找。



版本变化

《感染扩大》→《恶性变异》

1. 属性的设置

如果用和敌人属性相同的魔法或者特技攻击，伤害值就是0！但是反之用相克属性的魔法或者特技攻击的话，时常会发生伤害加倍的情形，因此在vol.2里面，经常会带着一堆不同属性的武器以备不时之需。此外还有敌人是物理耐性的，全部物理攻击无效，只能使用魔法攻击；相应的也有魔法属性的敌人，当然只能用物理攻击和必杀技了，因此推荐玩vol.2时队伍中的同伴应该一个是物理攻击为主，另外一个以魔法攻击为主，比如重剑士+咒纹使。此外使用消除属性的道具也是一个办法，这样无论什么属性都能正常攻击了。

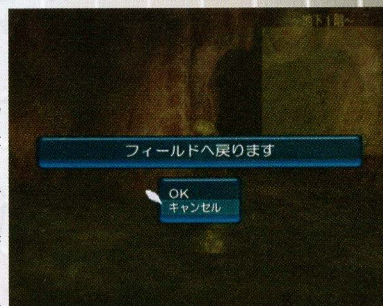
水←→火
木←→地
雷←→暗
物理←→魔法

水	流雾消沈の灵符	火	爆素消沈の灵符
木	树华消沈の灵符	地	岩头消沈の灵符
雷	雷鸣消沈の灵符	暗	暗堕消沈の灵符
物理	骑士の封印	魔法	魔兽の封印

2. 可以更换同伴的装备了！这点针对上述属性的设置来说就是相当必要的，对于各有所长的武器和防具也多了选择的机会。

3. 魔法阵中出现的敌人会是几种敌人，而不仅仅是vol.1中的一种。毫无疑问，这个设定使得难度相对vol.1来说提升不少。

4. 对敌人使用魔法或者特技时对方会移动或攻击，而不是vol.1那样站着不动，这个改动也是提升难度的一个重要方面，战斗时要小心了。



5. 物品神像处每次拿到的是3件物品，一件为重要的武器防具或者其他物品，另外两个则一般为交换金钱的宝物，如银のコガネムシ之类的。也许是考虑到要买的东西更多吧，不过这样的改动我们当然是非常欢迎的。

6. 使用精灵のオカリナ时会让你确认，避免了再出现vol.1那种一不小心按错了就得多打n层的情况。

7. 在迷宫内出门后的方向为之前行走的方向，而不是vol.1的门所对的方向。就实际效果来说，两者各有利弊，不过习惯了vol.1的设定的玩家开始会有些不适应新的设定。

8. 战斗时伤害值显示字体变大，这当然是好事，vol.1中的伤害值显示得

太小，都快看不清楚了。

《恶性变异》→《侵食污染》

1.第一人称视点！

这次可以随时按L2键来切换第三人称视角和第一人称视角！不过这样本来就有问题的视点就变得更加混乱，在对战大型敌人的时候非常不方便。R2键也同样有用，它的用处是将方向切换到目前主角所面对的方向，在迷宫中奔跑时这可是比较方便的。



2.ブチグソ的新用途

这次的ブチグソ还可以用来找迷宫入口、进行赛跑，具体可参考宠物的相关内容。

《侵食污染》→《绝对包围》

1.全新的物品收集模式！

在游戏中共有超过600种物品，如何将它们收集齐全可是相当大的挑战，而全部完成则会有相应的奖赏。不过虽然在一开始的版本升级信息中就提到了这点，可是很快就停止了这项活动，直到游戏通关后才重新开始……

人物一览

凯特（玩家） 性别：男 CV：相田さやか

拥有禁断能力的游戏主人公

使用双剑上所刻的纹章之力进行战斗的双剑士，因为所戴腕轮的神秘力量他拥有能消除游戏数据的禁断之力。为了拯救被击倒的朋友，开始追查事件的真相。

奥尔加（オルカ） 性别：男 CV：曾谷康纪



玩家的朋友，被人称为“苍海的逆戟鲸”，是一个相当有名气的人。

加入条件：随游戏进行而加入。

Vol.4：やっほ一→无理しないでね→RE：无理しないでね→无名人だよ～(笑)→RE：无名人だよ～(笑)→え、ホント？→RE：え、ホント？→あの一→RE：あの一→きっと今だけ→RE：きっと今だけ

黑玫瑰（ブラックローズ） 性别：女 CV：浅野真澄

性格率直的女重剑士，协助凯特调查事件的真相，是个值得信赖的人。

加入条件：随游戏进行而加入。

Vol.1：アンタって…→まぁ、时々は…→RE：まぁ、时々は…→ブラックローズは？→RE：ブラックローズは？→1年…！？→RE：1年…！？→仆は中学二年…→RE：仆は中学二年…



Vol.2：日さあ…→そういえば→RE：そういえば→泳げる？→RE：泳げる？→毎日…→RE：毎日…→抵抗が少ないから？→RE：抵抗が少ないから？

Vol.3：最近→へぇ→RE：へぇ→异常气象→RE：异常气象→バッタの大群とか？→RE：バッタの大群とか？→冒险ものであったね→RE：冒险ものであったね

Vol.4：いつも思うけど→それ下手すぎ！（或者ぼくも同じだよ）→初心者同士→でもさ→RE：でもさ→あの时は？→RE：あの时は？

米亚 性别：女 CV：高山みなみ



外表看起来像猫的剑士，因为对凯特的腕轮感兴趣而接近他。

加入条件：随游戏进行而加入。

Vol.4：昔の事→もしかして→RE：もしかして→ぼくは→RE：ぼくは→じゃあ…→RE：じゃあ→君たちは→君たちは→やっぱりミアって→やっぱりミアって

艾尔克 性别：男 CV：斋贺みつき

性格稳重的咒文使，因为对米亚非常感兴趣，所以与她一起行动。

加入条件：随游戏进行而加入。

Vol.4：ごめんなさい→谢らないで→RE：谢らないで→ミア→RE：ミア→エルクは→RE：エルクは→もう→RE：もう→变わったよ→RE：变わったよ

米丝特拉尔（ミストラル） 性别：女 CV：夏本温子

非常活泼可爱充满朝气的咒文使，兴趣是收集道具，不过收集的道具中不免有……

加入条件：随游戏进行而加入。



Vol.1：ミストラルでーす→アップルパイ→RE：アップルパイ→肉じゃが→RE：肉じゃが→料理上手なんだね→RE：料理上手なんだね→たまに→RE：たまに

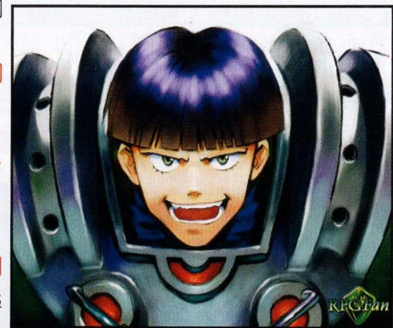
Vol.2：チョコレート→キライ→RE：チョコきらいだぁっ→好きだよ→RE：好きだよ→おぉぉおっ→RE：おおおおっ→新作チョコ→RE：新作チョコ

Vol.4：在宅勤务→まぁ→RE：まぁ→居留守→RE：居留守→头ボサボサ→RE：头ボサボサ→そういえば…→RE：そういえば…

皮罗西（ぴろし） 性别：男 CV：小野昌坂也

拥有庞大身躯的重斧战士，虽然长着一张奇怪的脸，但实际上是个善良的人。

加入条件：随游戏进行而加入。



Vol.1：いい目をした君に问う1→いまかなぁorえと…→RE：今かなぁ（えと…）→あったほうがいい→RE：あったほうがいい→ぴろしさんは→RE：ぴろしさんは

Vol.2：いい目をした君に问う2→今はわからない（或者选“考えたこともない”）→爱に対する君の答え→焼き鸟はきらい（或者选“あんまり食べたことない”）→焼き鸟に対する君の趣味→味噌（或者选“酱油”）→ラーメンに対する君の好み

Vol.3：いい目をした君に问う3→友情かぁ→RE：友情かぁ→そういう意味では…→RE：そういう意味では…→友达って？→RE：友达って？

Vol.4：いい目をした君に问う4→タイムマシン→RE：タイムマシン→本当は→RE：本当は→タイムマシンかぁ（或者选择“もしも…”）→RE：タイムマシンも气になるが

夏目（なつめ） 性别：女 CV：坂本真绫

矮小的双剑士，非常喜欢主人公，只要一点小事就很容易感动。

加入条件：随游戏进行而加入。



Vol.1：プロフィール→ぼくは中学二年生→RE：ぼくは中学二年生→读むよ→RE：读むよ→お气に入りの本→RE：お气に入りの本

Vol.2：指轮物语→どんな话？→RE：どんな话？→ファンタジー小说→RE：ファンタジー小说→文库で九册！→RE：文库で九册！

Vol.3：料理！→料理するんだぁ→RE：料理するんだぁ→充分充分！→RE：充分充分！→肉じゃが→RE：肉じゃが

Vol.4：跳び箱→助走の前に→RE：助走の前に→得意な事って→RE：得意な事って→跳び箱はね→RE：跳び箱はね

加尔蒂妮娅（ガルデニア） 性别：女 CV：冬马由美

一个禁欲的女重枪使，很少说话，但战斗时却是最值得信赖的同伴。

加入条件：“Θ 柔らかき孤高の三色すみれ”完成这个迷宫即可加入。之后会mail邀请凯特去“Θ 美しき谁がための宝珠”冒险。

Vol.1：好きなもの→へぇ→RE：へぇ→ぼくもけっこう好き→RE：ぼくもけっこう好き→ん？→RE：ん？

Vol.2：キノコ→食べ物として？→RE：食べ物として？→何が好きなの？→RE：何が好きなの？→マイタケって→RE：マイタケって

Vol.3：猫→可爱いよね→RE：可爱いよね→猫のどこが好きなの？→RE：猫のどこが好きなの？→こびないところ？→RE：こびないところ？

Vol.4：无题→うん→RE：うん→そうなんだぁ→RE：そうなんだぁ→なるほど→RE：なるほど

砂岚三十郎 性别：男 CV：曾谷康纪

擅长用日本刀的具有日本风味的重剑士，虽然很粗鲁但喜欢照顾他人。

加入条件：完成“Δ 忌まわしき破坏者の远雷”这一迷宫，并将最后获得的コテツソード交给砂岚三十郎即可加入。



Vol.1：用心棒→へぇ→RE：へぇ→すごーい→RE：すごーい→あれはね→RE：あれはね

Vol.2：隠し砦の三悪人→映画は知らないけど（或者选“闻いたことあるかも”）→隠し砦の三悪人2→！！→RE：！！→今度观てみるね→RE：今度观てみるね

Vol.3：宫本武藏→うん（或者选“あんまり知らない”）→宫本武藏2→そうらしいね→RE：そうらしいね→二刀流→RE：二刀流

魏茨曼（ワイズマン） 性别：男 CV：山崎たくみ

相当高级的咒纹使，在队伍中也能发挥重要作用。

加入条件：随游戏的进行而加入。

Vol.3：カードゲーム→全然しないよ→RE：全然しないよ→どんなヤツ？→RE：どんなヤツ？→面白そう→RE：面白そう→妖怪カードかぁ→RE：妖怪カードかぁ

Vol.4：纳豆→好き嫌いは良くない→RE：好き嫌いは良くない→ぼくの友达にも→RE：ぼくの友达にも→食わず嫌い→RE：食わず嫌い→ひきわり纳豆→RE：ひきわり纳豆

巴鲁姆克 性别：男 CV：桧山修之

通称“苍天のバルムンク”，与“苍海のオルカ”在“THE WORLD”并称为“菲亚娜之末裔”。号称最强的战士，拥有压倒性的强大攻击力，作为同伴没有比他更让人放心的了。

加入条件：随游戏进行而加入。

Vol.3：ザ・ワールド→う～ん→RE：う～ん→うん、そうかもね→RE：うん、そうかもね→そんなことないよ→RE：そんなことないよ→わからない→RE：わからない

Vol.4：质问だ→まずは友达から…→RE：正直に言ったら→正直に言ったら→RE：正直に言ったら→つらいところだね→RE：つらいところだね→わかってもらえる→RE：わかってもらえる

寺岛良子 性别：女 CV：名冢佳织

使用重斧的战士，不管陷入怎样的困境，都会按照自己的方式行动。

加入条件：“Σひび割れた 最悪の 道标”完成这个迷宫即可加入。

Vol.3：ごきげんよう→どうもご丁宁に→いえいえ→RE：なるほどね→修学旅行→RE：修学旅行

Vol.4：ご存知だと思いますが→ちょっとじゃなくて→RE：ちょっとじゃなくて→お茶目なのかなぁ→RE：お茶目なのかなぁ→RE：大丈夫→大丈夫

赫尔巴（ヘルバ） 性别：女 CV：冬马由美



贯穿整个《.hack》相关世界的神秘女性，同时也是非常高明的黑客，连自己在“THE WORLD”的数据和装备看上去都像是被修改过的。

加入条件：《绝对包围》通关后收到赫尔巴的mail后加入

Vol.4：知りたい→モルガナはなぜ？→司はどうなった？→もしかしたら……→ザ・ワールドは……？

昂 性别：女 CV：名冢佳织

来自《.hack// SIGN》的女重斧使，有着极高的人气。

加入条件：《绝对包围》通关后收到赫尔巴的mail后加入

Vol.4：あせる事ないよ→红衣の骑士团→キミにとって→何もかも→一番大切な气持ち

司 性别：男 CV：斋贺みつき

《.hack// SIGN》的男主角

加入条件：《绝对包围》通关后收到赫尔巴的mail后加入

Vol.4：君を→もっと→女の子って……→目览めたよ→だったら

楚良 性别：男 CV：家中宏

《.hack// SIGN》中的人气角色，经常恶意PK，但是最后还是帮助了司等人。

加入条件：《绝对包围》通关后收到赫尔巴的mail后加入

Vol.4：どこが？→ばれてた？（苦笑）→アウラ→バカ→恶いけど……



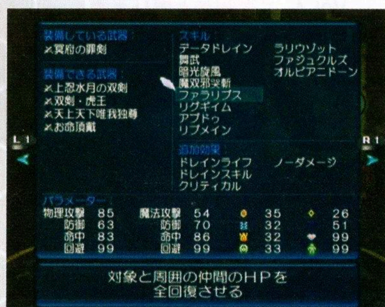
战斗心得

1.状态

本作一个主要特点就是不少异常状态持续时间相当长，首先我们来看看有负面效果的状态：

状态	效果	持续时间	解除物品
毒	HP 每 2 秒减少最大值的 1%	180 秒	解毒血清
マヒ	一切行动不可能	15 秒	解毒血清
减速	移动速度为平时的一半	30 秒	解毒血清
咒	SP 每 2 秒减少最大值的 1%	180 秒	气付けソーダ
眠	一切行动不可能	15 秒	气付けソーダ
混乱	敌我无视攻击附近的人	10 秒	气付けソーダ
魅了	攻击己方	10 秒	气付けソーダ

混乱和魅了虽然持续时间短，可造成的后果相当严重，因此对于这些异常状态要及时解除。相反，我们也可以利用这点来强化我方，先行使得我方处于加速、HP 回复、SP 回复、攻击上升等有利状态，战斗当然也会跟着容易很多了。不过为了尽量减少道具的消耗，需要准备一些有辅助魔法的装备，如有加速魔法アプドゥ的时之系列装备，有强化物理攻击的アプコーブ的绊の双剑等等。



2.物品

物品虽然不起眼，可是使用时立即生效，用来复活、回复是再合适不过的，另外如迷宫脱出用的精灵之笛（精灵のオカリナ）和显示地图详细情报的妖精之珠（妖精のオーブ）也是不可缺少的，这会节省大量的时间。不过物品始终是有数量限制的，因此在非紧急状态下还是优先使用魔法，毕竟 SP 是会自动回复的。

3.属性

属性相克的效果从Vol.2之后就相当明显，因此还是要带上一堆武器随时更换的。而遇到物理或者魔法耐性的敌人就麻烦得多了，虽然有物品和魔法可以解除它们的耐性，不过一来成功率太低，二来持续时间也不长，还是不要作为主要对敌手段。在队伍中同时带上物理攻击和魔法攻击的同伴会比较有利，而凯特自己也可以利用装备来使用强力的召唤魔法，这样战斗就比较有利了。

全流程攻略

《感染扩大》

开始游戏后，按照奥尔加所说的让他加入队伍，接着便来到第一个地点。

△ 萌え立つ过越しの碧野 木属性 LV1

奥尔加继续指导下凯特这个初玩者，有着LV50的奥尔加在旁，当然不用担心什么，实践一番后应该就会掌握的。很快两人便来到物品神像处，也获得了宝箱中的物品，一切似乎都很顺利，然而……

走出遗迹之后，一位银发少女谜之少女突然出现！她交给奥尔加一本神秘的书，并且说这本书有着强大的力量，无论什么都可以做到。还来不及解释更多，后面追杀的人偶便已经来到！



发现对手并不寻常，奥尔加让凯特赶紧离开，自己则冲上去攻击。可是，虽然是号称“苍海之奥尔加”的强者，这次居然无法给对手造成任何伤害，反而被钉在十字架上，一道冲击波之后便就此倒下……它还想用这招来对付凯特，幸好赫尔巴及时出手相救……

第二天，凯特才得知，奥尔加，不，是自己的好友晴彦，已经因为突然昏迷而被送进了医院。在“THE WORLD”中一定隐藏着什么关键的秘密！抱着这个想法的凯特便在BBS上发了一条名为“意识不明”的消息，希望能够从回应中获得一些有价值的信息。接着进入“THE WORLD”时却发现无法登入，再回到主题画面，会收到一封新的mail，而发信人正是上次两人所见到的那个谜之少女！不过她的信里面有很多乱码，什么也看不出来……

再次前去“THE WORLD”，却发现已经可以登入了，进入后便发现一位女重剑士在那里走来走去，交谈后得知其名为黑玫瑰。不过男女主角的初次见面看来并不愉快，很快便各自离开。去附近的商店等处转转，再回到混沌之门处，却发现黑玫瑰还在那里，找不到同伴的她只好选择了凯特。在交谈中选择第一项，便可获得了黑玫瑰的成员地址，让她加入队伍，然后两人前往黑玫瑰提供的地点。

△ 隐されし禁断の圣域 水属性 LV6

虽然黑玫瑰在初遇时便将凯特归为初玩者之类，可是迷宫中的经历却暴露一点，那就是她自己也是一个新手，说穿了的两人反而融洽得多。神秘的教堂又迎来神秘的客人，这次是帅且酷的巴鲁姆克，和“苍海之奥尔加”合称最强二人组合的“苍天之巴鲁姆克”！还未谈上几句，一只病毒怪兽便突然出现，虽然巴鲁姆克很快击倒了它，可不久它就复活了。这时那本“黄昏之书”发生了异变，凯特使出和前次那人偶一样的招式，一击就打倒了那HP无限的病毒怪兽。（获得病毒核M）

想不到因为这样，巴鲁姆克竟认定凯特就是制造病毒的元凶，不过被黑玫瑰冲了一顿。（笑）而在他离开之际，上次救助凯特的神秘神官赫尔巴再次出现，显然她也看到了刚才的一幕。另一方面，同样为这莫名的力量而烦恼的凯特回到BBS，却发现自己发的消息已经被删除了。回去会收到黑玫瑰的来信，记得选择合适的回应哦！另外一封这是赫尔巴的来信，看了之后凯特对那腕轮的神秘力量的使用方法也有所了解。

再次登入“THE WORLD”，在商店街左下教会遇到米亚和艾尔克，看起来米亚对凯特的腕轮很感兴趣，可事实上其他人，包括凯特自己都是看不到这腕轮的……没什么进展的凯特再回到BBS，居然发现了有人看到那神秘少女的消息，立刻前去吧！

△ 茫然たる骚灵の沙海 火属性 LV1

这次迷宫的BOSS同样是病毒怪兽，使用“数据导出”就可以顺利战胜它。这样就获得了病毒核C，同时凯特也得到了对“数据导出”非常好奇的米丝特拉尔的成员地址。回到混沌之门会遇到求助的皮罗西，选择第一项，便可前去下一个迷宫。

△ 心なき过食の巡礼 地属性 LV4



在迷宫的最深处打倒BOSS后得到皮罗西的成员地址，回主题画面收到匿名的警告信，不过同时收到另一封信却告知凯特中了大奖。这可是CC社庆祝“THE WORLD”发售一周年而从2000万人中抽中的呢，当然不可放过。前去商店领取奖品：稀有道具“法之书”，不过目前还无法使用。这时发现有通知说收到新的mail，回去看看，原来是米亚的，按信上说的前去下一个迷宫吧！

△ 果てなき大罪の累壁 地属性 LV7

击倒BOSS后获得病毒核M，同时米亚和艾尔克的成员地址也到手了。米亚教凯特GATE HACK的方法，接着三人便组队前往之前这个奇特的地址。

△ 闭ざされし忘却の双丘 木属性 LV10

完成这个迷宫后照常收mail、上BBS，新消息都看完之后再前往水之都，先后遇到了巴鲁姆克和赫尔巴，同时获得病毒核O。回到BBS上查看夏目询问スパイラルエッジ的帖子，前去里面提到的地址。

△ 激怒する情热の旋律 火 LV7

完成迷宫后获得スパイラルエッジ，交给夏目即可获得她的成员地址。照例看看BBS，再回主题画面，发现再次收到神秘少女的乱码邮件（—__—），不

过从黑玫瑰的mail中得知新的服务器Θ，这样就可以从水之都的混沌之门前去Θ服务器。当然，跟着出现的是新的都市——高山都市，别忘记买新的武器防具。和黑玫瑰会合之后前往这里的第一个迷宫，当然，别忘记再叫上一个同伴：）

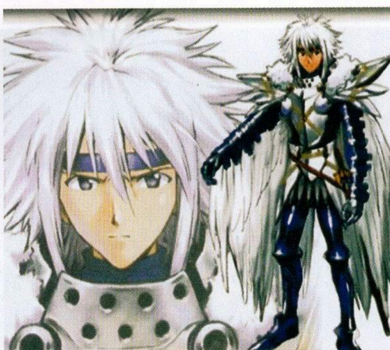
Θ 静穏なる久远の白魔 水属性 LV13

看来好像上当了，到了最底层也没有发现那个神秘少女，当然，也没有拿十字架的人偶。回到水之都，正遇上米亚和艾尔克交谈。四处转转再回混沌之门，接受艾尔克的委托前往新的迷宫。

Δ 丰穣なる微笑の菌糸 木属性 LV14

在迷宫中艾尔克终于透露了真实的想法：这里并没有什么特别的怪兽，他只是希望能够交换到凯特的那神秘的腕轮，即使因此付出自己所有的道具也在所不惜。当然，这只是为了阻止米亚对于那腕轮特别的好奇。想不到的是米亚也来到了这里，一起合力击倒怪物吧！回去看看BBS，回到水之都，发现皮罗西给米亚的药弄成全身红色，不得已只好和他一起去寻找回复药。

Δ 鼻曲がる沸血の处刑场 木属性 LV16



皮罗西的身子颜色变来变去，终于找到了真正的药品“真·治疗药”，作为谢礼，凯特获得了“皮罗西的自传”，注意这个东西使用后会降低数据的，考虑到毕竟是个稀有东西，寄存起来好了。再回到主题画面，会收到黑玫瑰的mail，两人一起前往“咒われし失意の乐园”，却因为缺少必要的病毒核而无法进入。无奈之下前往高原都市，一段小插曲之后，从米丝特拉尔那里获得了新的地址。

Θ 瓦解せる刹那の螺旋 地属性 LV19 A2N1

在打倒BOSS时获得了病毒核Q，这下终于可以去“咒われし失意の乐园”了。

Θ 咒われし失意の乐园 暗属性 LV20 A3B2Q1

然而在迷宫的最深处，等待我们的并不是什么巨大的怪兽，而是一间满是玩具熊的房间。在这里凯特终于知道那个白衣神秘女子名叫阿乌娜，还有一些神神密密的话。（获得重要道具“ハロルドの手记”和“碑文の断片00”）增添了更多谜团的凯特只能回到BBS，却发现有奥尔加朋友的消息，于是有再次来到最初的迷宫。

Δ 萌え立つ过越しの碧野 木属性 LV1

凯特向波布解释了半天，结果被转让给了了解更多的琳达，没办法，继续找下一个吧！

Δ 埋もれし异教の热砂 火属性 LV22

“THE WORLD”并不是一个单纯的网络游戏……这第一次被明确地说了出来，而我们也渐渐了解了一些。

Δ 孤立せる沈默の大盖 水属性 LV22 B4C4O1

这个迷宫的最深处更为古怪，一切都是残缺的，仿佛被人强行消除了很多东西。（获得重要道具“碑文の断片”）无奈之下，凯特只得回去，却又再次收到黑玫瑰的来信。毫不犹豫地，两人向着新获得的地址进发。

Θ 大いなる最果ての沃土 暗属性 LV23

到达最下层时，却发现他们约的梅古正和管理员交谈，发现来人后管理员便先离开了，而梅古也只说了几句就走了。回到BBS，却发现回贴已经被消除，正是绝望之际，却又收到谜之少女阿乌娜和黑客赫尔巴的mail，后者的mail里还给出了已经被消除的帖子，从中终于找到了新的迷宫地址。

Θ 选ばれし绝望の虚无 地属性 LV28 A1B4C1O1

注意这里是vol.1最后的迷宫，事先要做好充分的准备，特别是在物品方面，要尽量准备多一些回复和复活的药品。如果对自己的实力没有信心，可在头几层多练一下级别。终于又见到了那谜之少女，同样，凯特也再次见到了那个人偶……最后的BOSS战有一定的难度，打倒之后通关时的字幕却使人难以释怀……

《恶性变异》

前作中，虽然打倒了致使晴彦陷入昏迷状态的BOSS，然而“THE WORLD”的谜团不是解开了，而是变得更多更复杂了。本作一开始，黑玫瑰便来mail说好像某处又发生了新的情况，还是马上登入“THE WORLD”，去高山都市，也不用再找其他同伴，这时候他们都不在的，直接和黑玫瑰组队前进！



Θ 选ばれし绝望の虚无 地属性 LV28

不想在迷宫深处又遇到了巴鲁姆克，可是他只说了一句话就走了，再往前却也没有路了，没办法，两人只好回到高山都市。不过只要战斗中使用过一次数据导出，那么它就会发生进化，从而多了个可同时对数个敌人进行抽取的ドレインアーク。回到高山都市就会发生情节，NPC商人用“绝对之书”换走了“法之书”，随之画面显示收到了新邮件，回到主画面查看，一封是谜之少女阿乌娜的乱码信件，另外一封匿名信则提供了个新的地址，并且说那里有着使得意识不明的人清醒过来的办法。

Θ 空疎なる因缘の深渊 木属性 LV13

想不到这里居然是一片空白，而奇怪的是黑玫瑰居然也在这里，而且也同样是接到一封匿名信而来的。看来是个圈套呢，不过设套的人已经现身了。约斯带着大批系统管理员出现，认为凯特他们的行为违反了规则而要加以处罚，不过在后来出现的赫尔巴的调和之下，双方和解，代价则是凯特要利用那腕轮的能力来帮约斯做一些事情。虽然不是很情愿，凯特也只能回去，却发现约斯已经来信，准许凯特他们进入新的服务器Λ。这个服务器是文明都市，商店里面有不少好东西可以买，而通过贸易也能得到一些级别很高的武器、防具。到武器店却发现老板是约斯，他需要凯特侵入一些被封锁的区域以进行调查。（获得病毒核P）不过接着收到的赫尔巴的来信，看完后回到文明都市，一出来便遇上了米亚和艾尔克，于是组队去一个被封锁的区域。

Λ 哀切なる邪眼の未亡人 水属性 LV30 P1

这个迷宫的级别有30，初来时会有些难度，要小心应付，打倒BOSS后获得病毒核M。之后回去看BBS，获得新的地址。

Λ 名もなき希求者の风野 木属性 LV32 B2

这里会出现手持双刀的怪物，切记不可被它们围攻，否则级别再高也会被乱刀砍死亡。打倒BOSS后获得病毒核N，回到文明都市便又遇上管理员约斯。接着接到约斯的mail，给出了下一个需要调查的地址。黑玫瑰也收到了，这次当然要让她入队一同前去。（获得病毒核M）

Λ 苏生する惑乱の裁き 火属性 LV34 D1E1M2

这里有不少敌人会用麻痹之类的状态攻击魔法，要优先干掉它们，至于BOSS是魔法无效的，没有带魔兽の封印的话就只能靠战士系硬砍了。胜利后得到セグメント，同时自动回到文明都市。而奇怪的是这时候文明都市什么人都没有，找遍都市也只看到约斯，他却说系统进入危险状态，所以玩家都已经被强制离开了。回去会再次收到谜之少女阿乌娜的mail，同时也还有黑玫瑰的信件。再去文明都市会遇上米丝特拉尔，一起组队去下一个迷宫吧！

Λ 容赦なき叹きの灶 LV35

注意在迷宫的尽头是BOSS战，这次的BOSS也有些难缠，战斗前做好准备。战斗时先打倒它放出的一群小怪物，然后再合力进攻本体，注意BOSS在被攻击本体一些时间后会使用全体魔法反击，因此在攻击本体之前先回复队伍的HP。战斗胜利后赫尔巴却告诉凯特还有另外一个BOSS，回BBS再看看mail会发现有很多新信息，不过发展主线剧情的话只要去一个地方。

Λ 姿なき骚灵の圣域 暗属性 LV40

需要和皮罗西一起才能去这个迷宫，要小心迷宫中出现的断头男爵，在迷宫的底部会遇到米亚。之后回BBS看完新帖子再进文明都市，就会遇到黑玫瑰，按照她的话再回去看BBS，会发现“黄昏的碑文”的相关帖子。接着进入文明都市和黑玫瑰交谈，然后登出查看BBS和mail，会收到リンダ的来信，信中提供了一个新的地址。

Λ 灭びゆく狂乱の魔境 木属性 LV38 B2D1F1N1

在这个迷宫需要注意的是宝箱怪物，它的攻击非常容易使人混乱，因此一方面要准备好回复药，另外一方面注意不要使得队伍过于集中，免得自相残杀。在迷宫的尽头会遇上巴鲁姆克，不过他还是说几句就走了，不知道在以后

几卷他会不会加入呢？（获得碑文の断片01）再回去查看邮件，会收到黑玫瑰提供的新地址，于是两人一同前往。

Λ まばゆき贤者の极北 水属性 LV42

这里的怪物比较强劲，需要多加小心，特别是那种蝴蝶，如果被连击的话会很容易GAME OVER的。在最底层会遇上ワイズマン，本想请他解读“黄昏之碑文”，他却要求相应的交换条件，至于具体情况，回去之后便会收到他的来信。

Λ 花开く约束の散步道 木属性 LV44 D3E3F2

打倒最底层的BOSS后会得到ウィルスコアO，之后スパークブレイド也到手了，回到文明都市会看到巴鲁姆克和约斯的剧情。

Λ まばゆき贤者の极北 水属性 LV42

找到ワイズマン给他スパークブレイド便可以让他加入，回去会收到他和黑玫瑰的mail，在去看看BBS后可以去下一个迷宫，不过队伍中一定要有黑玫瑰哦！

Λ 散逸する化石の道标 火属性 LV46

终于来到最深处，和遇上的NPC还没有说几句话，他就被约斯消除了资料……带着怀疑和不解，凯特回到了文明都市，这时又遇上了巴鲁姆克，并且获得了病毒核Q。最终战了，大家把所有的钱都拿去买药品吧！

Λ 脉动する最悪の中心核 火属性 LV48 E3F3O1Q1

这里的迷宫开始要按照东北南西北才能走过去，例如第一间房间就要走右边的出口才能到前面房间。在最底层凯特等人被传送到一个废弃了的PC都市，接着赫尔巴出现，可从她那里得到ハロルドの手记2，而之后就是这作的最终BOSS战！感觉并不是很难，关键点仍然是保重队伍HP充足，以免被全体攻击打至全灭，凯特大可专门负责用药品回复和复活，将战斗交给黑玫瑰等人。

《侵食污染》

进入游戏后就会收到两封电子邮件，ワイズマン的信件提供了最新的调查结果，一切的元凶似乎就是“祸々しき波”，而CC社的信件内容则是游戏版本升级的情况，具体内容可以在BBS中查阅。不过这时候并不能马上进入“THE WORLD”，先得去新闻中的“CC社发表声明”这一项，在声明中CC社否认了“THE WORLD”会损害玩者的健康，并指责赫尔巴等人组成的黑客团体在进行破坏活动。

带着疑惑凯特再次进入“THE WORLD”，却正好遇上米亚，不过她的情况看起来有些不对劲……回去会收到米丝特拉尔的电子邮件，按她所说的前去Δ水の都マク・アヌ，果然她就等候在那里，不过看起来有些紧张。“其实，其实我是个主妇，而且马上要生小宝宝了。我现在有点害怕……”

虽然初听有些意外，凯特还是马上予以鼓励：“放心，你一定会生一个健康而又可爱的宝宝的！”看得出鼓励也有了效果，米丝特拉尔离去时明显比来的时候要好不少。凯特也正想离开时又遇上了黑玫瑰，结果两人却是不欢而散。

回去检查邮件和BBS，会得知新的服务器“Σ空中都市フォート・アウフ”正式开放，同时获得第一个要去的地址。



Σ谈笑する 谋略の 双子 E2 Lv52 地属性

这里需要HACK才能进入，如果没有需要的2个病毒核E，可以回去找相应的怪物。注意虽然这个地域级别只有52，但是这里只能凯特一个人来，而且因为是第一个迷宫，等级也没有获得很大提升，因此一定要先作准备。空中都市有不少好东西可以买，更换装备之外也要记得多买些药品备用。

在迷宫的每层能够感受到“THE WORLD”原作者海姆的想法，结合TV版的剧情我们能对《.hack》有着更深的了解。在迷宫深处会遇到巴鲁姆克，而和他交战的显然是只HP无限的病毒怪兽！巴鲁姆克虽然明知对手的强大，却不愿意再次逃避，凯特只好上前助战。第一个BOSS还是比较好对付的，使用数据导出后获得病毒核O。胜利后巴鲁姆克承认了凯特的实力，同时也确认了双方有着共同的目的：调查同为双方好友的晴彦（奥尔加）意识不明的真实原因，于是正式加入！巴鲁姆克的综合实力相当强，可在之后的游戏中重点使用。

说起奥尔加，巴鲁姆克提到以前曾经和他一起去过一个奇妙的房间，凯特于是和他一同前往，和之前的那些奇怪的房间一样，这相对于“THE WORLD”来说似乎是一个异世界，残留的记忆、纷飞的蝴蝶、散落的书籍，一切都是那样怪异……在这里获得“碑文の断片０２”之后回去会收到黑玫瑰的电子邮件，接下来就是按邮件中所说的，前去我们去得最多的地方。（笑）

Δ隐されし 禁断の 圣域へ

在这里，黑玫瑰首次透露了自己真实世界的一些事情，“我弟弟也是来这里之后意识不明，这件事情我倒不是故意隐瞒，只是不想说而已。还记得当初我非要和你一起组队吗？到底在这里发生了什么，我想来亲眼确认，不过一个人还是有些害怕……”交流之后的二人显得亲近了不少。回去会到很多同伴的电子邮件，其中看了ワイズマン的邮件后再度登入游戏，和ワイズマン交谈后获得病毒核O。登出后再次收到ワイズマン的邮件，为了和赫尔巴见面，凯特和ワイズマン等人来到网络贫民区。

Λ脉动する 真实の 中心核

和タルタルガ交谈后得到见赫尔巴的地址，不过他要求凯特先打倒这里的怪物再走。这次的对手是被感染了的怪兽ハーピィクイーン，利用数据导出可以得到病毒核O，再回去和タルタルガ对话可以得到“风水术入门”。接着要去的当然是刚获得的地址。

Σ试されし 光速の 战乙女 Lv52 木属性

这次是赫尔巴对凯特能力的测试，因此只能一个人来，药品之类的当然要先准备好。敌人挺强，要准备好相应属性的武器，比如暗属性的。打倒BOSS后赫尔巴出现，她表示先测试主角的战力是为了保证之后作战的顺利进行，然后让主角回去和ワイズマン正式商讨作战方案。回空中都市后获得病毒核O，登出后收到ワイズマン的mail，同时再次收到阿乌娜的求救信件，当然，仍然是一堆乱码……

Σ逆卷ける 不信の 冰壁 O4G1H1 Lv54 水属性

在赫尔巴的协助下凯特等人侵入这一区域，为了不被约斯等管理员发觉，战斗需要速战速决。这里的敌人相当强劲，很多敌人都是物理攻击无效的，除了尽力让ワイズマン使用强力魔法攻击外，也可以用“骑士的封印”或者魔法***来解除敌人的这一特殊能力。在迷宫的最深处遇到的竟然是最终BOSS的第四相：フィドヘル！对方的攻击多样而强大，一般在使用强力魔法攻击如“神　·冰岚の裁き”时，初期是对应的属性降低状态攻击，这时候就要马上回复，先加满同伴的HP，再让凯特跑远一点，免得一下就被连锅端。之后尽快复活和恢复，组织下一轮攻势，遇到对方使用数据导出而造成全异常状态时同样即时回复。这也是一场持久战，到了终于可以使用数据导出时获得的是セグメント2，打倒它之后它却说了一番恐怖的话语……

回去先去看新闻，现实中的各地也都出现了异常情况，显然病毒所影响的已经不仅仅是“THE WORLD”。登入后会遇到米亚和艾尔克，显然米亚的异常现象也越来越严重了，连记忆都有些模糊，见到凯特居然没有认出来……在

米亚因为觉得不适而下线之后，艾尔克和凯特交谈了几句，也因为担心而跟着下线了。回去查看电子邮件时会发现约斯的来信，按他所说的去武器屋，却发现他正在和巴鲁姆克交谈。这次约斯又说某个地域发现有病毒污染的症状，要求凯特前去解决。回到混沌之门的凯特虽然有些不愿意，不过巴鲁姆克则说要追寻真相的话，约斯方面的情报的不可缺少的。这时候约斯出现，并且表示自己也会跟着前去，但是由于黑玫瑰很讨厌自己，因此这次就不要叫上她了。

Σ満ち溢る 不俱栽天の すすり虫 P1H2I2 Lv56 暗属性

进去才发现这里的地域污染程度相当严重，已经达到LV3，而迷宫内部甚至还要厉害。迷宫内部会出现不少魔法无效的神圣骑士等敌人，不过有巴鲁姆克帮助会稍微好办一点。最深处会遇到BOSS——被污染的“时の访问者”，利用数据导出可以获得病毒核Q。战斗后约斯表示原本潜伏的病毒近来有大范围爆发的趋势，这样下去“THE WORLD”本身就可能会成为最可怕的病毒！为了防止损害继续扩大，恐怕只有破坏被污染的各服务器了。

“说什么蠢话！”巴鲁姆克怒吼道，凯特也无法接受：“这样的话，那些意识不明的人就再也无法恢复意识了！”约斯似乎也接受了凯特等人的意见，只是……他欲言又止，之后还是离开了。

无奈的凯特也只得回到空中都市，却在这里遇到皮罗西，还是先和他一起去冒险吧。

Σ灭びゆく 风车の いななき Lv57 暗属性

终于来到了最下层，皮罗西念起了他的三句咒语，不过有了前两次的经验，这次凯特还是有点担心后果。果不其然，凯特得到了一堆诸如“犬耳帽子”之类看上去不太妙的东西，皮罗西要了过去迫不及待地装备上身，然后又带着一大堆异常状态离去。（笑）

回到空中都市正遇上黑玫瑰，这次是巴鲁姆克叫她来的，而她也带来了有关阿乌娜的新情报，于是三人马上组队前去。

Λ容赦なき 叹きの 灶 Lv62 火属性

这次队伍中没有咒纹使，因此有些战斗会辛苦些。在迷宫最深处果然遇到了阿乌娜，不过看起来她还不是很好。阿乌娜从凯特身上取走某样东西后便再度离去，紧跟着出现的则是已经被打倒过的クビア！显然进化过的它比上次难对付得多，而不断更换物理、魔法耐性使得我方全物理攻击型很难下手，不过在三人的齐心协力下还是胜利击倒了它。

回到空中都市凯特觉得要想彻底打倒敌人必须要有约斯的协助，而巴鲁姆克也认为约斯同样希望“THE WORLD”恢复正常，因此还是有可能合作的。不过要想成功同时也要找赫尔巴，最后还是黑玫瑰的主意：在BBS上留言。

回去看了电子邮件和BBS后再次回到空中都市，和黑玫瑰交谈后前去找赫尔巴。



Λ脉动する 真实の 中心核

想不到见到的不是赫尔巴而是约斯，而且他还说已经把黑玫瑰在BBS上的帖子删除！在凯特表示希望合作时约斯则一笑置之：“你们以为依靠腕轮的力量就能成为英雄吗？别开玩笑了！”气得黑玫瑰问他的脑袋是不是石头做的。（笑）

正争吵着，赫尔巴突然来到，三方会谈的结果就是约斯同意协助，但是要先试验凯特的能力：去取得迷宫最下层的病毒核，而且不能使用腕轮的特技：数据导出！虽然黑玫瑰担心遇到那种打不死的怪兽，可凯特还是答应了下来。

Σ泪する 焦热の 斗技场 Lv62 火属性

这里一次都不能使用数据导出，当然难度也随之提升不少。不过好在不少敌人是暗属性的，用雷属性的攻击可以轻易获胜。不过到了最深处担心的事情终于发生了：一只被污染的怪兽出现在凯特的面前！“怎么样？”而回答约斯的是凯特的举动：“上！”

不过这次的情形似乎有些不同，虽然同样看不到敌人的HP，不过HP槽则会显示一些信息，最终还是变成了全红。面对眼前的事实，约斯承认了凯特等人的实力，不过同时也指出这不过是他伪装出来的怪兽而已。接着而来的赫尔巴嘲笑了约斯一番之后带来了更坏的消息：CC社高层正打算采取物理方式



破坏服务器的方式来阻止病毒扩散！已经不能再耽搁了，于是各人都加紧行动起来。

回去会收到ワイズマン的来信，再去查看BBS之后前往下一个地址：

Σ定めなき 朽叶色の 混沌 G1H2I2Q1 LV65 地属性

从这里的BOSS身上可以得到病毒核！，不过看来这次他们的行动并不成功。再回去查看BBS，继续前去下一地域。

Σ共鸣する 伪りの 休耕地 G1H3I1R1 Lv62 木属性

这里并没有BOSS，最终凯特来到了另一个奇特的房间，小屋、项圈，“碑文の断片03”也随之入手。依旧是电子邮件、BBS，为了彻底打倒敌人，新一次行动再次展开！

Λ脉动する 真实の 中心核

还是在这里，凯特和他的同伴们进行了作战安排，约斯负责搜索敌人动静，并监视CC社内部情况；赫尔巴负责带人将未来的作战区域与其他区域分隔开来，以断绝敌人后路；凯特则负责组成攻击队伍。分配完毕后全员解散，回到空中都市的凯特则再次遇到艾尔克，担心米亚的他没说几句就走了。收集完全部情报后再次回到“Λ脉动する 真实の 中心核”，进行作战前的总动员！（笑）

Σ谈笑する 谋略の 双子 Lv69 地属性

居然又是这里，不过地域级别提升了不少，当然难度也随之增加。队伍组成开始就要注意，一定要找一个魔法攻击的，其实可供选择的只有ワイズマン；另外一个同伴的推荐人选有寺岛良子、巴鲁姆克和黑玫瑰。已经是本作的最终战了，准备最多的回复药品吧！

几经周折终于来到了最深处，出现在我们面前的是最终BOSS的第5相：ゴレ（策谋家）！这次的BOSS由两部分组成，而且一个是物理攻击无效，另一个是魔法攻击无效，打起来相当麻烦。它常用的“爆炎の共谋”是炎系单体攻击，伤害在800左右，还比较好应付；而另一招“策略の风刃”则强得多，范围攻击，而且ワイズマン经常挨一下就死。还是让凯特远距离攻击和回复吧！

击倒ゴレ之后约斯和赫尔巴都会出现，在祝贺作战成功的同时，赫尔巴发现Θ服务器有大规模数据变动，看来“祸々しき波”的本体就在那里，现在轮到凯特他们的反击了！

《绝对包围》

作为分为4作发售的作品，对应前作的记录是必不可少的，本作仍然会完美继承前作《侵食污染》的通关记录，金钱、物品、同伴以及各种数据都会全部继承下来。当然如果只是从现在开始NEW GAME，仍然是可以的，凯特初始就有一定的等级，主线剧情中加入的同伴也都在，但是其他同伴就得自己再去找了。下面就让我们来进入“THE WORLD”的世界吧！

魏兹曼（ワイズマン）：“反击开始。”

凯特：“反击？不对，我们终于知道了ハロルド制作的这个游戏的真正规则。”

正式进入游戏后会收到约斯、阿乌娜、CC社的电子邮件，CC社的mail

说的还是版本升级的情况，这次引人注目的一点就是增加了物品收集模式。阿乌娜的mail还是一样的乱码……按照约斯的信中所说前去新的服务器吧！刚登入“THE WORLD”就遇上了艾尔克，看来他还在不断寻找米亚，“见到她一定要告诉我呀！”艾尔克离开了，想来是去别的地方寻找，而凯特则按照mail所说前往新的服务器Ω。



刚传送进去，跟着就有巴鲁姆克和黑玫瑰跟着来到。不过这个服务器看来非常不稳定，而且还在继续恶化，好在赫尔巴即时赶到，将他们转移出去。

现在凯特等人所处的就是曾经来到过的网络贫民窟，而赫尔巴就将替代服务器Ω安置在这里。已经在这个遗迹都市リア·ファイル的还有约斯和魏兹曼，谈论了一阵后凯特根据好友奥尔加的常用作战方法而提出了全新的作战方案，这也获得了大家的支持，下一步行动就按照这个计划来分别进行，其中凯特就被约斯指派到“Ω 顽迷なる 六花の 被膜”进行调查。

Ω 顽迷なる 六花の 被膜 E3H2I2 水属性 LV68

为了帮助约斯测定数据，凯特等人通过hack进入这个迷宫，如果手上的病毒核还不足，就先去其他地域用“数据吸收”吧！这里出现的敌人有リッチ、ダークメイデン等，相当于《.hack3》最后迷宫的难度，还是要有一定准备的。同时这里并不会出现物理攻击无效的敌人，倒是有像リッチ这样魔法攻击无效的敌人，因此推荐使用三个物理攻击系的同伴。在迷宫最深处会遇到BOSSサン@ヒ%，这个病毒怪兽倒是比较好对付的，从它身上可以获得重要道具“ウィルスコアM（病毒核M）”。完成任务后返回Ω服务器，告诉约斯后便可回去准备了。

登出后会收到赫尔巴的mail，再查看新闻中的“医疗ミス……？”一条，凯特不禁想起了自己的好友奥尔加，他至今仍然昏睡在医院中……再次回到Ω服务器，在这里会遇到黑玫瑰，她也是同样看到新闻而想起自己昏迷中的弟弟卡兹（カズ），只有打倒“THE WORLD”中的罪魁祸首“灾祸之波”才能让他们苏醒过来。交谈后与旁边的スピリタス对话便可以获得下一个要去的地址：Σ 绝叫する 风纹の 宿命城。

Σ 绝叫する 风纹の 宿命城 G3H2J2M1 火属性 LV70

这个迷宫是要带上黑玫瑰同行的，至于hack所需要的病毒核J可以找ウッドメイデン、地球仙人等敌人使用数据导出得到。迷宫中敌人不是太强，在各层凯特会接触到哈罗德的意识，在迷宫的最深处又是一个残缺而奇异的世界……之后会得到重要道具“碑文の断片04”。登出后会遇到还在寻找米亚的艾尔克，凯特当然会答应帮助他。暂时回到队伍中的艾尔克身上有等级高达98的装备，别忘记通过交易来获得。此外现在各服务器中，有时还会遇到《.hack //SIGN》中的角色，如ベア、ミミル、クリム、A-20等，可以和他们对话或者交易。

登出后会收到月长石和皮罗西的mail，虽然后者才是主线剧情，不过先完成月长石的剧情可是有好处的哦！

Σ 风游ぶ 贤者の 散步道

在第一层会遇到女重枪使アクアマリン，据她说下面有强敌，可要小心一点。继续前进后月长石会说当初说这里是LV UP的好地方只是个借口，自己实际上是另有目的的。具体是什么呢？到了最底层就明白了。从物品神像处会获得重要物品マリンスピア，月长石希望能够把这个让给他，凯特当然同意了，不过对于月长石想要自己装备不了的这把枪而感到不解，对此月长石也只是支支吾吾。回到第一层就明白了，原来他是要用这个来和アクアマリン交易，而交换后获得アクアマリン的电子邮件地址才是他的目的。（笑）而月长石也送了主角LV82的稀有双剑“命顶戴”，这剑武器非常有用，因为它附加了20的魔法攻击力，而且剑上的LV3召唤魔法メルカヌス·ルフ相当强力而实用，这就使得凯特可以同时胜任物理和魔法攻击的任务。

Σ 比类なき 最恶の 深渊 水属性 LV72

回头来完成主线任务吧，每次和皮罗西一起行动都会比较搞笑，当然这次也不例外。自称被恶德PC所骗的皮罗西要凯特和他一同去找这家伙算帐，结果却是……再次登出会收到魏兹曼的mail，称作战准备完了，收到mail后就前去遗迹都市集合。

来到遗迹读书发现已经有不少人了，这次的作战方案是将“灾祸之波”诱导到“Ω 过酷なる 复雠の 伤痕”加以击破，至于作战名称，自然是奥尔加作战！

Ω 过酷なる 复雠の 伤痕 G2H2J2M1 火属性 LV75

在这里会遇到新的敌人“征服者”，这种敌人会复活自己的同伴，要小心应付。在最底层的物品神像处可以得到不错的装备，不过并不是固定的。然而，想像中的决战并没有在这里展开，根据约斯的情报，“灾祸之波”已经消失，转移到了新的地域“Σ たおやかな 诱惑の 堕天使”，立即前去吧！

Σ たおやかな 诱惑の 堕天使 木属性 LV76

这里的底层会有BOSS战，回复异常状态和复活的药物一定要多准备一些，同时尽量也送些给同伴。迷宫中的普通敌人强度也提升不少，魔法无效的リッチロード魔法攻击力很高，同时还附加混乱效果，是相当难对付的敌人。在最底层会遇到米亚和艾尔克，而米亚的情况更严重了，她已经连自己的记忆都已经失去，剩下的只有“THE WORLD”中的记忆……最终米亚变成了“灾祸之波”的第六相：マハ（诱惑の恋人）！

这是相当难对付的BOSS，初期还只用范围攻击的“爱の精灵球”、单体魔法“ファガンゾット”、麻痹攻击“ランキレィ”等进行攻击，还是比较好应付的，到了后期强力的火魔法“ファバクドーン”和“数据导出”倒也罢了，关键是最强技“妖しき诱惑”，这是全屏全员一定魅惑！这种情况很容易全灭，要马上命令全员回复，我甚至有一次是因为活下来的同伴没有了复活药而眼睁睁看着GAME OVER……最好经常用“骑士の血”来提升防御力，特别是凯特。

对マハ用数据导出会得到贵重道具セグメント3，打倒她之后米亚终于复原了，然而她仅仅来得及对艾尔克说了句“谢谢”，就永远地消失了……这时约斯传来消息，开始消失的数据又返回了，作战继续进行，马上再回到“Ω 过酷なる 复雠の 伤痕”！而艾尔克则由于伤心过度而离开了队伍。

Ω 过酷なる 复雠の 伤痕 G2H2J2M1 火属性 LV75

这次最好带上咒纹使同行，因为会遇上物理攻击无效的敌人，当然现在可以选择的只有魏兹曼。到达最深处却接到约斯的通知：作战中止！原来负责制作抗体的他的手下已经全灭，然而现在还不是离开的时候。突然出现的阿乌娜帮助了凯特他们，而随后出现的クビア则需要凯特等人来自己打倒！说起来这已经是第三次和クビア作战了，和前几次一样，它会不断在物理无效和魔法无效间来回切换，我方也要对应地发动攻击。击倒它后它会再度消失，也不知道还要再打几次……

回遗迹都市之后约斯因为部下的原因而想中止作战，但是赫尔巴提供了新的帮助，于是作战再开！所有的同伴也都出现了，包括前作中说快要生小孩的米丝特拉尔也赶来参战，“果然还是无法放手呢，将来的小孩子也希望玩到这样好玩的游戏吧！”。有了这些同伴，又有什么不能战胜呢？

Ω 过酷なる 复雠の 伤痕 G2H2J2M1 火属性 LV75





还是同一个迷宫，但是这次必须要带上黑玫瑰同行。另外一位同伴推荐用咒纹使，例如米丝特拉尔。打了多次的迷宫本身就不多说，在最深处会遇到“灾祸之波”的第七相：タルヴォス（复仇者）！

这个BOSS初期的全体攻击“怨念の魔光”需要留意，同时自身也会变更为物理或者魔法耐性，同样需要随之改变属性攻击！后期则有超强力的“咒杀游戏”，效果为单体伤害9999……需要有一定耐心才能打倒它，对它用数据导出则得到重要道具“病毒核Z”。

回到遗迹都市后会遇到原来的流浪PC们，他们正打算离开这里。回去后会收到タルタルガ的mail，不过他信中的地址“Δ 轮回する 炼狱の 祭坛”因为缺少必要的病毒核而现在还无法前去。很多同伴的mail里也提供了不少冒险的地址，也可以先去练练级别。此时BBS上也有那几个流浪PC的留言，按照迷宫的级别来前进吧！

Ω 华丽なる 翠绿の 贵公子 A2E3I3K3 木属性 LV80

在这里开始出现《.hack //SIGN》中的怪兽“黄昏の守护者”，它的HP相当高，而且对它进行数据导出之后出现的是怪兽“タツガレノウデワ”，能力和经验值都相当高，一定要小心应付。在最深处会遇到BOSS病毒怪兽“#リプ＊ヘッ@”（トリプルヘズ）”，对它用数据导出会得到重要道具病毒核W，当然物品神像处的“マニアの剑”也不可错过，拿到后就用“精灵のオカリナ”脱出吧！

Ω 梦食らう 月下の 墓标 B2F3J3K3 地属性 LV81

出现的敌人又强化了不少，会成群出现的リッチロード要特别小心。在最深处会遇到BOSS病毒怪兽“ス@ルデ：ル＊ン（スカルデビルゴン）”，对它用数据导出会得到重要道具病毒核，物品神像处则可以得到“メイドインヘブン”。



Ω 物言わぬ 空腹の 干海 C2G3J3L3 火属性 LV81

这里会再次遇上“黄昏の守护者”，当然也是升级的好机会。在最深处的BOSS是病毒怪兽“オ@ロ%フェ＊－（サイケビジョン）”，它的物理回避比较高，推荐使用魔法攻击。对它用数据导出会得到重要道具病毒核Y，物品神像处则可以得到“ギョロロンゲ”。

Ω 腐败せる 亿千万の 生赞 G3H3J3K3 暗属性 LV85

又有不少新敌人出现，多用数据导出来获得强力装备吧！当然也需要注意污染程度。在最深处的BOSS是病毒怪兽“デ#イン＊$ント（ヘルアステロイド）”，对它用数据导出会得到重要道具病毒核Z，物品神像处则可以得到“スピアコア mk3”。

现在的病毒核都齐了，去Δ服务器会遇到黑玫瑰，两人为了找到ハロルド而一起出发！

Δ 轮回する 炼狱の 祭坛 W11Y1Z2 火属性 LV90

长达10层的迷宫，一定要先做好充足准备。里面的敌人也非常强大，途中还有“ゲ＊@ゴ&”、“#マド@ゲ¥”、“＊ター＊－#－”等数种病毒怪兽，对他们用数据导出会得到不少极高等级、甚至是LV99稀有品的装备，例如カオスソード、地狱よりの使者、ヴァルハルベルト、冥府の罪剑等等。除了这些病毒怪兽外，其他敌人也不容易对付，例如大批出现的宝箱系怪物パンドラボックス，物理攻击无效且自身攻击附加混乱效果，很容易造成我方全灭。此外由于迷宫非常长，污染度是个严重问题，一定要注意恢复。

在迷宫的最深处，我们看到了传说中的“黄昏の碑文”，同时也接触到了号称天才程序员、“THE WORLD”的最初开发者 -- ハロルド。阿乌娜也出现了，而她实际上是ハロルド和エマ的女儿，关于一直无法消灭クビア的问题，阿乌娜的回答是：“クビア只是影子，有光的地方就会有影子，而影子本身是无法被消灭的。腕轮出现在这个世界上时，クビア也随之诞生了，腕轮和クビア是同一事物的表与里。因此要打倒クビア，就只有将腕轮……”

约斯的消息这时候也传过来了，“波”的巨大数据正向这里前进，随之出现的就是与クビア的最后一战！

这次的战斗要与クビア交战数次，打到一个分身后继续前进到下一个魔法阵，胜利后继续前进，3次后终于面对クビア的本体！这场战斗并不很艰难，将クビア的HP减为0之后它会变身，这次的HP高达9999，攻击方面则以全体攻击的ソドムカース最为强劲。这次还是用物理攻击更有效果，还是让凯特装备上最强武器，近身连续攻击吧！将HP再度减到0之后它却再次回复，眼看这样肯定无望胜利，想起阿乌娜的话的凯特决定使出最后一招：破坏手上那威力强大的腕轮……果然，最后クビア也随之消失了。



黑玫瑰：“这下王牌失去了呢！”

凯特：“不过敌方也失去了クビア，而且，有阿乌娜在我们这边，还是有办法能打倒“灾祸之波”的。”

赫尔巴：“作战成员已经集合了，接下来的事情我们到Ω服务器去说吧！”

再次回到遗迹都市，而面对的则是最终决战！先记录、整理好装备，现在没有了数据导出战斗会困难一些的，因此物品要多准备些。准备好了之后和黑玫瑰对话。确认两次后约斯、赫尔巴、魏兹曼等人也来到这里，进行最后的部署。虽然约斯对凯特破坏腕轮一事表示不满，但是在众人的解释下也释然了。现在是最后之战了，而危险同样是非常明显的，这不是强制或者命令，不想参加的可以马上离开这里！在约斯数完三下之后，人仍然一个都没有少。

最终BOSS随即出现了，这也就是“灾祸之波”的第八相：コルベニク（再诞）！

コルベニク的第一形态只会用木属性魔法“ファジュゾット”来攻击，应该是很好应付的，就是移动很快，不容易围攻。打倒后长出叶子而进化成第二形态，这时候攻击多样，连续吸收一同伴的HP和SP的“冷酷なる榨取”对于我方HP不足的同伴是一击必杀，连续攻击的“恶意ある胎动”也有一定的威胁。木属性的魔法“ファジュローム”倒没什么，全员麻痹的“シュビレイ”也比第六相的全员魅惑要好应付得多，只是它经常会在全员麻痹后来个大范围攻击的“岩烈なる闪光”，要注意及时回复。将第二形态的BOSS的HP消减到1/6左右它会使用“绝对防御”，此时无论物理攻击还是魔法攻击都毫无效果……但是不能就这样停下，将奥尔加还回来！在一阵激烈而又无望的攻击之后，阿乌娜悄然降临，随之而来的还有奥尔加、黑玫瑰的弟弟卡兹、ジーク（第一作OVA中昏睡的香住智成）以及约斯全灭的手下们，在众人的围攻之下，“绝对防御”也轰然碎裂，随之出现的是BOSS的本体“＊＊シーカー”！

虽然一切看上去都像是那种HP无限的病毒怪兽，但是还是可以从敌人HP条来获知伤害程度。第三形态的BOSS会使用数据导出和“华丽なる错宗”、“鲜烈なる净化”两样全体攻击，但是只要及时回复还是可以应付的。打倒它之后就迎来了大结局！

被打倒的コルベニク却使出了最后的数据导出攻击，巴鲁姆克、黑玫瑰，同伴们一个个倒下了，而最后魔手又伸向了凯特。这时候有人突然冲出，挡在凯特面前，替他承受了这致命的一击！看着离队不久的艾尔克就这样消失，凯特唯一能做的就是趁此机会再给敌人致命一击！冲到BOSS核心的凯特发出了愤怒的一击，而同样在有人挡在BOSS核心的前面，而她竟然是阿乌娜！！“母亲……”随着阿乌娜的低语，一切都碎裂、消失，而留下的只是几声婴儿的啼哭……

赫尔巴：“数据正常，太好了！”

凯特：“我听到了阿乌娜的声音，但是她……”

巴鲁姆克：“诞生了，为了重生而不得不再死一次。”

魏兹曼：“阿波特西斯-- 生死中的任何一个。”

黑玫瑰：“能够改变世界的是大家的心……”

米丝特拉尔：“啊……被肚子里面的孩子踢了一脚(^^)”

这时候奥尔加出现了，他向一



直为之努力战斗的凯特竖起了拇指；而黑玫瑰则轻轻敲了一下跟着出现的自己弟弟卡兹……

约斯："结束了吗？就这样……"

凯特："开始了。"

数月后，奥尔加和凯特又开始了新的冒险……

这时候可以储存通关记录，从而开启隐藏剧情，同时也可以观看获得的动画。进入游戏后会再次收到阿乌娜的来信，现在第一次非乱码哦！她让凯特和奥尔加前去"Δ萌え立つ 过越しの 碧野"，这也是他们两初次冒险的地方。登入服务器后会发现不但奥尔加在，另外还有米丝特拉尔、巴鲁姆克、艾尔克、黑玫瑰等人，和他们交谈后会得知他们以后的打算，例如艾尔克打算建立一个"エノコロ草爱好会"，看来他还是无法忘记消失的米亚。对话后他们会离开，再和奥尔加对话，两人携手前往"Δ萌え立つ 过越しの 碧野"吧！

这种初期的迷宫当然很容易就到底层了，而在那里会再次遇到阿乌娜，同时获得了"薄明の书"和腕轮，当然，数据导出的特殊能力也同样再次获得。再次登出后会收到赫尔巴的来信，同时获得赫尔巴以及《.hack //SIGN》中的角色司、昴、楚良等4人的电子地址，可以随时找他们出来组队冒险。其中赫尔巴的等级高达99，各种数据也同样都是99……其他角色也拥有LV99的稀有武器，不过司和昴等级太低，想用好还得培养一番。

这时候去BBS会看到有关ネコ的消息，回去则会收到阿乌娜的来信，前往信中提示的地址吧！前往遗迹都市后会遇到艾尔克，他也是收到了阿乌娜的mail而前来的，那么就一起前进吧！

Ω 隐されし 月の里の 圣域 暗属性 LV95

果然，在迷宫第一层就遇见了《.hack //SIGN》中的ネコ，可很快就消失了。"米亚……刚才那个一定就是米亚！"艾尔克和凯特毫不犹豫地向深处前进。在第七层会再次遇到ネコ，可依然是一现即逝……

而这个迷宫共有15层！作为游戏中最长而且等级最高的迷宫，要想顺利完成还是有相当难度的。为了应付长期的战斗，先要将凯特的污染值降到最低，而且有可能就让他一个人来打倒敌人，以随时降低乌尔程度。在迷宫中初期就有新的病毒怪兽"#ンダ-@-モ%"，它的攻击还附加SP吸收效果，使得战斗颇为吃力。由于艾尔克是必须要在队伍中的，另外一个就要选择非常强力的角色了，例如黑玫瑰、寺岛良子或者巴鲁姆克，甚至可以选择全99的赫尔巴！

第七层之后会有病毒怪兽"オ@ロ%フェ＊－"出现，最好用魔法攻击它，在最深处会与"薄明の放浪者"战斗，击倒它后会变身成"震える诱惑の恋人"，击倒它后终于米亚也再次回到了我们的身边，而且也认出了艾尔克，看起来一起都很正常呢！不过……"这个腕轮很漂亮呢，我从来没有见过。"原来还是没有完全恢复啊！不过不要紧，艾尔克已经决定一直和米亚在一起，帮助她渐渐想起往事。当然，为了能够经常看到这样漂亮的腕轮，米亚也还是回到了队伍中，而我们也迎来了真正的结局……映像データ 99-102 追加。

分支情节

1.小鬼的挑战



在《感染扩大》的游戏进程中，经常会在BBS上看到小鬼ゴブリン的挑战书，具体战斗要求单挑，对方只逃不攻，不过速度相当快，一定要用加速魔法或者快速のタリスマン，然后再追上砍。每战胜一个，下次BBS上就会出现更高级别的小鬼的挑战，一共会有4个。每次的战利品是一件防具，如果同时装备这4件防具的话，特技栏中就会增加一项LV1的召唤魔法，不过威力并不怎么样……通关之后会再出现第五个挑战者，打倒它会获得"小鬼のバッジ"作为奖赏。

在之后几作中，挑战者依次换成了ゴブリンR、ゴブリンT和ゴブリンX，难度加大了不少。具体战术如下：

ステハニー：最简单的敌人，加速后直接砍就是。

ジョヌー：稍微麻烦点的敌人，可以直接砍，也可以用魔法来远程攻击。

ヂャン：后几作的会HP回复，要用大威力的技来尽快获胜，弱点为木属性，注意这点会比较容易胜利。



アルベルト：弱点为睡眠攻击，尽快用魔法催眠它之后就简单了。

マルチナ：最强的敌人，物理攻击没什么效果、魔法耐性而且还会自动回复……解除耐性后用最强魔法吧！

战利品仍然是一套防具，全装备后可以使用召唤魔法，当然等级也随之不断提升，通关后打倒第五个挑战者仍然会得到"小鬼の十字勋章"之类的特殊奖赏，这里就不多重复了。

2.隐藏迷宫

在Vol.1～3通关后都会收到内山田的mail，里面会提供一个隐藏迷宫的地址，一般来说这个迷宫中的敌人是该作中最强的，而从BOSS身上利用数据导出则会得到一件强力装备，千万不可错过。另外需要特别提醒的就是有一个隐藏BOSS，一定要利用魔法攻击给它一定伤害后才能使用数据导出，而这家伙是魔法耐性的……因此一定不要忘记用道具或者魔法来消除它的魔法耐性。

隐藏情节

1.TV版角色的再会

从《恶性变异》开始，TV版角色开始越来越多地出现在游戏中，下面我们就来看看有哪些吧！

Vol.2

a.在游戏进程中，会在BBS中发现"Θ拒绝する忘却の咒纹使い"这个地址，去的话会在迷宫深处遇到TV版中的米米露（ミミル），而魁熊（ベア）也会在她话中提到，事件结束后会得到LV高达27的稀有武器"ミミルの重剑"。



b.去"Δ 隐されし禁断の圣域"的话会感受到TV版角色的记忆，这里一共可以来4次，分别获得"咒纹使いの记忆"、"双剑士の记忆"、"重斧使いの记忆"、"重枪使いの记忆"，注意后三个都要游戏进行到一定阶段后来到这里才会发生。如果嫌麻烦就通关后来4次就行了，另外同时会获得增加能力的物品"金のプチグソ"等，基本都是给主角用的。

Vol.3

a.楚良的救出

这里也可以遇到《.hack //SIGN》中的楚良呢！在BBS会看到有关赤色之杖的消息。前去BBS中提到的地址"Λにじり寄る 里切りの 虚无"，在最深处果然会发现红色的スケィスの杖，同时会发现在《.hack //SIGN》最后被困在杖上的楚良。最终楚良被解救后消失，不过可以获得他在TV版中使用的武器："楚良の双剑"。需要注意的是这个迷宫的级别也有70，初期来是相当困难的。

b.与TV版角色的相遇

在这次的《侵食污染》中，可以在一些地方遇到TV版的角色！首先你需要在前作《恶性变异》中得到"咒纹使いの记忆"等4个记忆资料。不过这次遇到的这些角色只是残留的记忆而已，因此忽隐忽现，走到附近还是可以对话的。以下情节需要前一个人的事件全部发生了，才能接着进行下一个人的事件，如果中间找不到了，可以尝试先登出"THE WORLD"再登入，也要多在附近转转。在整个事件中可以获得很多好东西哦！

ミミル

Δ魔法屋附近的路边：完治の水、壁纸データ５０（未完成版）
Θプチグゾ屋周围：帝の气魂
Δ武器屋前的桥下：尊酒シーマ
Λプチグゾ屋到广场间的通路：活力の经典
Σプチグゾ屋到寄存所之间的回廊：气力の经典
Θ记录屋の附近：金のプチグゾ

ＢＴ（ミミル事件结束后）

Λ武器屋到道具屋间的通路：完治の水
Σ魔法屋到武器屋间的回廊：帝の气魂
Θ魔法屋之前：尊酒シーマ
Δ道具屋前的桥下：活力の经典
Σ道具屋到寄存所间的回廊：气力の经典
Λプチグゾ屋的栅栏周围：ＢＴの咒杖

ベア（ＢＴ事件结束后）

Θ道具屋之前：完治の水
Δ魔法屋附近的路边：帝の气魂
Λ武器屋到寄存所间的通路：尊酒シーマ
Σ记录屋到寄存所间的回廊：活力の经典
Θプチグゾ屋的周围：气力の经典
Λプチグゾ屋附近广场的里侧：银のプチグゾ

楚良（ベア事件结束后）

Σプチグゾ屋到记录屋间的回廊：完治の水
Δ寄存所之前的桥下：帝の气魂
Λプチグゾ屋附近广场到プチグゾ屋间的通路：尊酒シーマ
Σゲート到魔法屋间的回廊：活力の经典
Θ寄存所到プチグゾ屋间的桥：气力の经典
Σプチグゾ屋内：金のプチグゾ

クリム（楚良事件结束后）

Λ寄存所到记录屋间的通路：完治の水
Σ武器屋到记录屋间的回廊：帝の气魂
Θ记录屋处：尊酒シーマ
Δ魔法屋前的桥下：活力の经典
Λ魔法屋到记录屋间的通路の前：气力の经典
Σ魔法屋处：银のプチグゾ

银汉（クリム事件结束后）

Δ最里面广场前的路上：完治の水
Λプチグゾ屋到プチグゾ屋附近的广场间的通路：帝の气魂
Θ魔法屋之前：尊酒シーマ
Σプチグゾ屋到寄存所间的回廊：活力の经典
Θ道具屋之前：气力の经典
Δ武器屋前的船着场：银汉の剑

Ａ－20（银汉事件结束后）

Θプチグゾ屋的周围：完治の水
Δ魔法屋附近的路边：帝の气魂
Σプチグゾ屋到武器屋间的回廊：尊酒シーマ
Λプチグゾ屋附近的广场到プチグゾ屋间的通路：活力の经典
Δ道具屋到寄存所间的道路：气力の经典
Σ道具屋处：金のプチグゾ

昴（Ａ－20事件结束后）

Σプチグゾ屋的周围：完治の水
Δ魔法屋到武器屋间的道路：帝の气魂
Θ道具屋之前：尊酒シーマ
Σ道具屋到寄存所间的回廊：活力の经典
Λ武器屋到记录屋间的通路：气力の经典
Δ魔法屋前的船着场：银のプチグゾ

司（昴事件结束后）

Δ魔法屋附近的路边：完治の水
Θプチグゾ屋的周围：帝の气魂
Λプチグゾ屋附近的广场到プチグゾ屋间的通路：尊酒シーマ
Σプチグゾ屋到武器屋间的回廊：活力の经典
Σプチグゾ屋到寄存所间的回廊：气力の经典
Θプチグゾ屋内：司の咒杖

Vol.4

a.クリム的再会

打倒灾祸之波的第七相タルヴォス之后，登出会收到很多同伴的来信，同时在BBS也会获得一些信息和地址，其中就有据说红衣骑士团的昴曾经出现过的地址。



Ω 从顺なる 谁がための 骑士团 火属性 LV80

这个迷宫的等级虽然只有80，但是还是有一定难度的，リッチロード会成群结队地出现，同时遇到3个的话，全灭也不是没可能的。另外这里同样会有物理攻击无效的敌人登场，因此队伍中最好同时有物理系和魔法系的同伴。在物品神像处可以得到“剑舞姬の首轮”，而在最深处并没有遇到昴，出现的是《.hack //SIGN》中的重枪使クリム，事件后可以获得“クリムの重枪”。顺便说一下，如果你通关并完成隐藏迷宫后再来会有一点变化，当然，即使如此也是不能带昴前来冒险的。

2.三角关系

如果在《.hack//侵食污染　Vol3》中完成了寺岛良子的相关情节，并且在这次的《绝对包围》中将她和黑玫瑰两人的好感度都提升到最高，这样就会发生两者各自发mail邀请凯特前去冒险，而冒险的地点却是同一个地方……

Ω激怒する　合わせ镜の　圣女 火属性 LV85

如果说刚进去两人还是勉强共处，那到了迷宫中分歧就是表面化了，每一层两人都要选择完全相反的路线，随之而来的口角当然也是不断。到了第四层争吵得更是激烈，最后才发现原来是凯特同时接受了双方的邀请，害得两人都以为是和自己一起来的……结果是两人各奔东西，剩下孤零零的凯特也只能在两条路线中选择一个。选择黑玫瑰的话会得到一件LV90的重剑，而选择寺岛良子则会获得稀有武器“昴の重斧”，同时都会追加映像データ97和98。

通关奖励

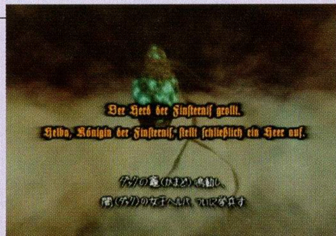
1.パロディモード

这是一个非常轻松搞笑的模式，虽然游戏进程还是一样，可对话就完全不是那么回事。另外主角出来就是高等级，而各种病毒核也已经有了50个，有兴趣的朋友也可以来体验一下异类的乐趣。顺便说一下，这个模式也是可以不断继承记录的……

2.动画欣赏

每作通关后就可以随时欣赏游戏中的动画，不过能看到哪些仍然是由八百由旬之书决定的，当然每作也有自己的限制。另外有部分动画是需要发生特殊情节才会获得的，例如映像データ99-102。当然，音乐欣赏和图片欣赏也是有的，不可错过哦！

后记



本来是打算仔细分析各作间的联系的，例如《.hack// SIGN》的猫マハ和游戏中的米亚，还有她所喜欢的エノコロ草；阿乌娜和她的父母、“Δ隐されし禁断の圣域”中的雕像、“THE WORLD”与真实世界的联系、黄昏之碑文的秘密，还有加尔蒂妮娅的现实身份等等，可因为时间不足而只能在本文开头稍加介绍，在这里向大家郑重道歉，有机会我会另外写文章来作为补偿。

PS2	ENIX/GAME ARTS	RPG	1人
	2002年1月31日发售		64KB
DVD-ROM	–		6800日元

格兰蒂亚X

简明流程

《格兰蒂亚X》的故事流程非常简单，玩家基本上只要按照“迷宫→城镇→迷宫→城镇”的顺序就能顺利通关。为了保证攻略的完整性，在此还是把流程中的几个难点进行一下简单解说。

炎云の目

队伍中要有ブランドル，才能进入炎云の目。

波头の源

队伍中要有ジェイド，才能进入波头の源。

逆风の顶

队伍中要有ミャム，才能进入逆风の顶。

毒遗迹

ルティナ加入后，从村中的装备室往下走，在通往星辰广场的路旁有一块绿色大石头。推开大石头，后方的小路可通往星辰广场，毒遗迹就在星辰の回廊第10层。

暗遗迹

从村中的传送点进入星辰の回廊地下第10层，之前有个不能开的门现在可以开了。继续前进至第20层，就到了暗遗迹。

光遗迹

从村中的传送点进入星辰の回廊地下第20层，之前有个不能开的门现在可以开了。继续前进至第30层，就到了光遗迹。

最终决战

来到エスカーレ町后与酒场的老人、军设施的科学士官、高原民家的小孩和下町的女少尉对完话后，去高原地区跟中佐讲话，就会迎来剧情了。

通关之后

通关之后存档，然后LOAD这个进度就能进入新的剧情，主人公要为找齐音乐碎片而努力。此时各大迷宫中的敌人都会明显加强，BOSS会变为新的形态，同时追加100层的混沌の回廊。从村里的传送点前往地下大空洞，进入实验室后再进入クァン·リー的诞生地，就可以看到混沌の回廊的入口了。走完100层混沌の回廊，游戏就会结束。

顺便说一句，暗遗迹的BOSSゼノス·リー是游戏中最强的敌人。

冒险家的抽奖

游戏通关一次后，可以去找村中的冒险家抽奖。抽奖的奖品非常珍贵，可以说游戏中80%的好东西都会在抽奖中出现。抽奖有等级之分，等级越高，奖品就越珍贵，当然所需的费用也越高。主人公的等级达到一定程度，就会令新的等级出现。

但抽奖实在是非常困难的一件事。首先，抽奖的奖品是随机的，不一定会有你想要的东西；其次，假设有你想要的奖品，你得保证自己能中奖；再次，中奖后奖品不能由你任意选择，往往你会拿到你不想要的东西，实在是很难啊……（哭）



要想提高中奖的几率，有两条方法：一是花钱多押一些钱，不过如果是高等级抽奖的话，所花的钱可就是天文数字了；二是抽奖时可以用L3控制球的走向，但作用也不是太明显。一般说来两条方法配合着使用才是硬道理。

不管怎么艰难，大家也只能硬着头皮上。因为游戏中最强的精灵装备以及装上后升级会提升能力的ヒーロー养成ギブス都只要通过摸奖才能获得……

魔法一览表

文：纱迦

名称	范围	消费MP	效果
ヴァーン	单体	4	火属性攻击
ヴァンフレイム	圆形	12	火属性攻击
ヴァンストライク	单体	16	火属性攻击
レヴァトロン	扇型	35	火属性攻击
ヘルヴァーナ	单体	40	火属性攻击
ヒューイ	圆形	7	风属性攻击
ヒュースラッシュ	直线	18	风属性攻击
ヒューネルソン	周围	32	风属性攻击
グラド	单体	5	土属性攻击
グラギン	周围	10	土属性攻击
グランジオ	圆形	36	土属性攻击
ライガ	圆形	22	稻妻属性攻击＋麻痹效果
ジンライ	单体	32	稻妻属性攻击＋麻痹效果
ライデン	扇型	32	稻妻属性攻击＋麻痹效果
リュウライ	直线	50	稻妻属性攻击＋麻痹效果
テンライ	单体	62	稻妻属性攻击＋麻痹效果
アストライア	周围	70	稻妻属性攻击＋麻痹效果
シャキア	单体	20	吹雪属性攻击
シャキーガ	扇形	30	吹雪属性攻击
シャキード	圆形	48	吹雪属性攻击
シャキロラ	单体	60	吹雪属性攻击
デュブリス	直线	68	吹雪属性攻击
ズンガ	直线	18	爆裂属性攻击
ズンデオ	周围	26	爆裂属性攻击
メテオプリッツ	单体	32	爆裂属性攻击
デズン	圆形	48	爆裂属性攻击
メテオストライク	单体	56	爆裂属性攻击
ヴォライド	单体	72	爆裂属性攻击
ポズ	单体	10	森林属性攻击＋毒效果
ケロマ	单体	6	HP小回复
ケロマム	单体	10	HP中回复
ケロマキシム	单体	16	HP大回复
ミケロマ	全体	12	HP小回复
ミケロマム	全体	20	HP中回复
ミケロマキシム	全体	36	HP大回复
ジェネ	单体	10	一定时间内HP回复
ヨミ	单体	26	战斗不能半回复
リヴァイア	单体	42	战斗不能全回复
ワオ	圆形	10	攻击力上升
ディガン	圆形	5	防御力上升
ランナ	圆形	4	移动力上升
ディレスト	圆形	8	抵抗力上升
ビューネ	圆形	15	行动力上升
ストラム	圆形	12	攻击力下降
デフロス	圆形	7	防御力下降
ピキン	圆形	8	移动力下降
レジロス	圆形	9	抵抗力下降
コルデ	圆形	18	行动力下降
キュール	单体	5	治疗毒、麻痹
リフレス	单体	3	治疗技封、魔封
ウェイク	圆形	2	治疗睡眠
カーム	单体	6	治疗混乱
メテナス	单体	12	治疗病气、诅咒
ハルベール	单体	32	全异常状态回复
ムーニャ	圆形	5	睡眠攻击
シン	圆形	12	魔封攻击
クルル	圆形	16	混乱攻击
バインド	单体	8	停止攻击
フィオラ	圆形	8	技封攻击
カース	单体	12	诅咒攻击
デスト	单体	12	即死攻击
デスレイン	圆形	24	即死攻击
デッシュ	单体	14	HP半减攻击
キュロア	圆形	32	HP吸收
プリズン	单体	8	物理攻击无效
マジカルシールド	单体	35	魔法攻击无效
ヴァニッシュ	周围	35	状态·可变效果消失
ギガヴァニッシュ	单体	50	全部效果消失
マグネイト	圆形	4	令敌人聚集在一起
フェードア	单体	16	全部攻击无效
ディメイン	单体	4	强制退出战斗

魔法蛋合成指南

名称	魔法	合成方法一例
フレア	ヴァーン・ディレスト	フレア×2
ウィンド	ヒューイ・ランナ	ウィンド×2
アクア	ケロマ・ムーニャ	アクア×2
ストーン	グラド・ディガン	ストーン×2
ラーヴァ	ヴァーン・ヴァンフレイム・デフロス	フレア+ストーン
ヒート	ヴァーン・ヒューイ・ヒュースラッシュ	ウィンド+フレア
ミスト	ミケロマ・デスト・フェドーア	アクア+ウィンド
サンド	グラド・グラギン・デッシュ	ストーン+アクア
ボム	ヴァンストライク・ズンガ・ワオ・レジロス	ラーヴァ+フレア
サンダー	ライガ・ディメイン・ランナ・ストラム	ヒート+ウィンド
フロスト	シャキア・ケロマ・ケロマム・ピキン	ミスト+アクア
リーフ	ポズ・キュール・ディガン・ジェネ	サンド+ストーン
スター	ズンガ・メテオブリッツ・リフレス・レジロス・マグネイド	ボム+フレア
ライトニング	ヴァンフレイム・ライガ・ジンライ・ディレスト・バインド	サンダー+ウィンド
アイシクル	シャキア・シャキーガ・ウェイク・シン・フィオラ	フロスト+アクア
フォレスト	ポズ・ミケロマ・ミケロマム・ヨミ・クルル	リーフ+ストーン
グラビティ	グラン・グラギン・グランジオ・カーム・ハルベール・マグネイト	フォレスト+サンド
レインボー	ケロマ・ケロマム・ケロマキシム・デッシュ・デスレイン・コルデ	アイシクル+ミスト
サイクロン	ヒューイ・ヒュースラッシュ・ヒューネルン・ランナ・ストラム・ディメイン	ライトニング+ヒート
ボルカノン	ヴァーン・ヴァンストライク・ヘルヴァーナ・ワオ・ディレスト・レジロス	スター+ラーヴァ
クラスター	ヴァンフレイム・ズンガ・メテオブリッツ・メテオストライク・カーム・デフロス	ボルカノン+ラーヴァ
フォトン	ヴァンストライク・ライガ・ライデン・テンライ・ウェイク・バインド	サイクロン+ヒート
ブリザード	シャキア・シャキラ・シャキード・ケロマム・シン・フィオラ	レインボー+ミスト
ソウル	ミケロマム・リヴァイア・キュール・メテナス・ビューネ・クルル	グラビティ+サンド
ダスト	リフレス・ピキン・デッシュ	フレア+アクア
バースト	ヴァンストライク・ヒュースラッシュ・グラギン・デスト	ラーヴァ+ミスト
リバース	キュロア・ミケロマ・ミケロマム・キュール・ジェネ	バースト+ブースター
フェアリー	ケロマム・ヴァニッシュ・フェードア・ムーニャ・クルル	スター+アイシクル
ライフ	ミケロマキシム・リヴァイア・デッシュ・デスト・デスレイン・ジェネ	クラスター+ブリザード
クラウン	ズンデオ・ライデン・シャキーガ・ケロマキシム・ハルベール・カース	ライフ+ソウル
ブースター	ワオ・ディガン・ディレスト・ビューネ・ランナ	ダスト+ラーヴァ
ディクリース	ストラム・デフロス・レジロス・コルデ・ピキン	ダスト+ミスト
ダークネス	ムーニャ・シン・フィオラ・バインド・クルル	ダスト+フォレスト
プロテクト	ケロマム・メテナス・ディガン・ディレスト・プリズン	リバース+アイシクル
アストラル	ズンガ・ライガ・シャキア・ポズ・マジカルシールド	リバース+スター
ヴォイド	ズンデオ・デスト・ディメイン・ヴァニッシュ・ギガヴァニッシュ	クラウン+ダークネス
カラミティ	レヴァトロン・ズンガ・ズンデオ・デズン・カース・マグネイト	ライフ+クラスター
ドラゴン	ヘルヴァーナ・ライガ・ジンライ・リュウライ・ヨミ・ワオ	ライフ+フォトン
フェンリル	シャキア・シャキラ・シャキロラ・デスレイン・コルデ・バインド	ライフ+ブリザード
カオス	レヴァトロン・ヒューネルン・グランジオ・ライデン・アストライア・キュロア	ドラゴン+クラウン
ホーリー	シャキーガ・デュブリス・ケロマキシム・リヴァイア・ハルベール・ジェネ	フェンリル+クラウン
エーテル	ヴォライド・ミケロマム・ヨミ・ムーニャ・フェドーア・ビューネ	カラミティ+クラウン

カオス、ホーリー、エーテル这3种蛋是最强的魔法蛋。カオス拥有多种华丽的攻击魔法，而ホーリー拥有最强的两种冰属性魔法，辅助魔法也有点价值。而エーテル只有ヴォライド这一招攻击魔法有用，但ヴォライド可以说是游戏中最强的攻击魔法，不但威力强大，而且HIT数极高。如果辅以其他攻击手段形成连续技的话，威力简直可以用可怕来形容。

不过光有强力的魔法蛋还远远不够，你得辅以有用的SF。SF是魔法蛋的特殊能力，共分为6种，其作用分别如下：

MP：消费MP减少。

P：威力上升或时间延长。

H：攻击魔法HIT数增加。

W：魔法范围变大。

S：魔法发动时间缩短。

IP：攻击魔法的IP伤害加大。

SF的出现完全是随机的，当你合成出来的蛋上有闪闪发亮的星星时，就表示用这颗蛋合成的话很容易出现SF。星星越多，表示出现SF的几率越大。你可以通过SAVE/LOAD大法来调整SF或星星的出现，具体规律详见下表。如果运气好的话，每项出现四五个SF都不在话下。

组合	概率
无星+无星	无星：90% 一星：9% 二星：1%
无星+一星	无星：60% 一星：30% 二星：10%
无星+二星	无星：60% 一星：10% 二星：30%
一星+一星	无星：60% 一星：40% 二星：0%
一星+二星	无星：60% 一星：20% 二星：20%
二星+二星	无星：60% 一星：0% 二星：40%

合成蛋的MP计算方法也是另有玄机的，不过由于比较复杂，而且也挺占篇幅，就不在此详细说明了。

最强战士的成长之道

初级

在波头之源第2个传送点的附近（即波头之源·海底洞窟），有一条隧道。走到底有一个蓝色的大贝壳，这个贝壳出现技能书和魔法蛋的几率非常高。

中级

ティト的必杀技アイテムゲット可以窃取敌人的宝物，观看敌人资料时显示的蓝宝石越多，代表宝物越好。偷完宝物后马上脱离战斗，此时宝物会掉在地上，而敌人也没有消失。利用无敌时间捡起来后再战斗一次，就可以再次偷盗。此法的最佳应用范例就是混沌の回廊B11～B14的アルマジロン。此怪身上宝物种类极多，而且都不错，大家不妨尽情地偷之。

高级

打完BOSS进入灵力之间时，如果对奖品不满意的话，可以先离开灵力之间再进来。这时摆在地上的东西就会发生变化。大家可以不断重复这个步骤，直至拿到想要的道具。此法在二周目依然实用，最好的道具在暗遗迹，但暗遗迹的BOSSゼノス·リー是游戏中最强的敌人，大家要有心理准备。

究极

在星辰の回廊11F～14F、26F～29F，进化の回廊1F～4F，混沌の回廊16F～19F、36F～39F、56F～59F，有时会遇到一种粉红色的兔子ラッキーミンク，这种兔子的经验值高达165600～342000，可谓练级极品。ラッキーミンク的HP只有18，但非常不容易令其受伤，而且它特别会逃跑，一不留神就会让它逃之夭夭。要想打倒ラッキーミンク，首先大家要装备上大量的威压技能，以防其逃跑。然后要用HIT数多的招式进攻，才有可能令其受伤。三人合体技光の雨对其有特效，一定要多加利用。

精灵装备一览

精灵の剑

效果：攻击力+999·SP回复间隔缩短

入手方法：从混沌の回廊76F～79F的キングスナイト身上偷取

精灵の铠

效果：防御力+240·抵抗+80·战斗中HP随时间回复

入手方法：从混沌の回廊76F～79F的钢机兵身上偷取

精灵の盾

效果：防御力+160·一定几率自动防御

入手方法：在光遗迹内部2一开始的房间，从左下方开始逆时针顺序砍破管子，会出现隐藏房间

精灵の兜

效果：防御力+180·行动+60·IP耐性50%

入手方法：用48000点在技术屋换取

精灵の靴

效果：移动+70·防御+70·回避力上升50%

入手方法：在冒险者ジアステ家里玩プラチナコース级抽奖取得

精灵の指轮

效果：攻击力+50·防御力+50·魔力+50·抵抗力+50·全属性耐性·全状态异常耐性

入手方法：在冒险者ジアステ家里玩プラチナコース级抽奖取得

精灵の杖

效果：攻击力+250·魔力+500·使用效果ハルベール且破损率为0

入手方法：从混沌の回廊91F～94F的ルキフグス身上偷取

合体技

本作最吸引人的地方就是丰富多彩的合体技。玩过MD《梦幻之星Ⅳ》的读者一定不会对合体技陌生，而《格兰蒂亚X》里的合体技更是魅力十足！

双人合体技

技名	效果	角色1	角色2
雷阵剑	敌全体稻妻属性ダウン攻击·麻痹	エヴァン 天魔龙阵剑	ブランドル 大喷火斩り
真·雷鸣剑	敌单体稻妻属性ダウン攻击·麻痹	エヴァン サンダ—スプリット	ティト 天空剑
真·冰牙剑	敌单体吹雪属性ダウン攻击	ブランドル 真っ向唐竹割り	ミャム 冻える乱射
真·红莲剑	敌单体火属性ダウン攻击	カ—マイン スマッシュ	ジェイド フィストバ—スト
破邪圣光弹	敌全体无属性ダウン攻击	カ—マイン ショックウェ—ブ	ルティナ 闪空剑
フレイムトルネード	敌全体火属性ダウン攻击	ジェイドウルク フィストバ—スト	ウルク 金刚击
生命の水滴	我全体HP状态回复	ウルク 神木の祈り	ミャム み～んな回复
フリージングダスト	敌全体吹雪属性ダウン攻击	ミャム 冻える乱射	ルティナ 闪空剑
剑の舞い	敌单体无属性ダウン攻击	カ—マイン スマッシュ	エヴァン Xスラッシュ
クロスブレイク	敌单体无属性ダウン攻击	ジェイドエヴァン ブラスタ—ボム	エヴァン Xスラッシュ
雷皇断	敌单体稻妻属性ダウン攻击	エヴァン サンダ—スプリット	ウルク 螺旋击
飞燕击	敌单体无属性ダウン攻击	エヴァン ミャム Xスラッシュ	ミャム 回转アタック
双龙乱舞	敌单体无属性ダウン攻击	ルティナ 流星剑	エヴァン サンダ—スプリッ
トコンビネーションα	敌单体无属性ダウン攻击	カ—マイン ソニックセイバ—	ブランドル 回转斩り
火焰击	敌单体火属性ダウン攻击	ジェイド フィストバ—スト	ブランドル 真っ向唐竹割り
飞剑绝刀	敌单体无属性ダウン攻击	ティト 天空剑	ブランドル 回转切り
ダブルインパクト	敌单体无属性ダウン攻击	ブランドル 大喷火斩り	ウルク 兜割り
无双·乱れ突き	敌单体无属性ダウン攻击	ウルク 兜割り	カ—マイン スマッシュ
冰翔斩	敌单体吹雪属性ダウン攻击	ミャム 冻える乱射	カ—マイン ショックウェ—ブ
バ—ストロンド	敌单体火属性ダウン攻击	ジェイド フィストバ—スト	ティト 影缚り
双转击	敌单体无属性ダウン攻击	ジェイド タイタンナックル	ルティナ 升龙剑
天地2段切り	敌单体无属性ダウン攻击	クリティカル 天空剑	ティトウルク 金刚击
ツインショット	敌单体无属性ダウン攻击	ミャム 回转アタック	ティト ディスカッタ—
斩空破	敌单体风属性ダウン攻击	ルティナ 升龙剑	ティト 天空剑

道具合成

通关之后继续游戏，商店贩卖的物品就不会再增加，要想增加商店贩卖的物品，就要通过合成。不过这里所说的合成与一般游戏中的合成并不一样，你只须将一些特别的道具卖给商店老板，老板就会自动合成出新的商品供你购买。

你按△键察看道具时，如果道具说明是“卖ると道具屋の品目が增えることがある”，这就表明此种道具就是制作物品的材料。此时将这种道具卖掉（同类商品只需卖一次即可）就可以了。

道具屋中最有价值的东西就是エルブンブ－ツ，其效果为战斗开始自动附加フェド－ア魔法效果（一定时间内无敌），非常有用。不过要想合成エルブンブ－ツ，就得找到魔眼石。魔眼石在以下几种怪物身上可以偷盗，但出现几率竟然“高达”0.48%！

エメラルドバ－ド：混沌回廊41F～44F、56F～59F

ゴルゴ－ン：混沌回廊51F～54F、56F～59F

アルマジロン：混沌回廊1F～4F、11F～14F

デモンズシャド－：混沌回廊81F～84F、86F～89F、96F～99F

岩石巨人：混沌回廊81F～84F、96F～99F

三人合体技

技名	效果	角色1	角色2	角色3
神武龙阵剑	敌全体无属性ダウン	エヴァン 天魔龙阵剑	ブランドル 大喷火斩り	カ—マイン ロ—ゼンスラッシュ
ビックバンハンマー	敌全体火属性ダウン	エヴァン スパ—クボルト	ジェイド タイタンナックル	ウルク 金刚击
光之雨	敌全体无属性ダウン	エヴァン スパ—クボルト	ティト ディスカッタ—	ルティ 流星剑
咒缚の结界	敌单体无属性麻痹	エヴァン サンダ—スプリット	ティト 影缚り	ミャム す—ぱ—冰点结碎き
终わる世界	敌全体无属性ダウン	ブランドル 大喷火斩り	ジェイド エクスプロ—ジョン	ウルク 大回转投げ
众星の辉き	敌全体无属性	カ—マイン ホ—リ—ブレス	ミャム 应援ガンバ	ルティナ 流星剑
フォ—スレクイエム	敌全体无属性ダウン· 全可变ダウン	ジェイド エクスプロ—ジョン	ティト 影缚り	ルティナ 鬼蜘蛛
爆碎连打	敌单体爆裂属性ダウン	ジェイド タイタンナックル	エヴァン Xスラッシュ	ブランドル 真っ向唐竹割り
乱舞の太刀	敌单体无属性ダウン	ブランドル 回转斩り	ティト ディスカッタ—	エヴァン Xスラッシュ
トライクラッシュ	敌单体无属性ダウン	ブランドル 大喷火斩り	エヴァン サンダ—スプリット	ウルク 金刚击
トリプラ—	敌单体无属性ダウン	エヴァン サンダ—スプリット	ミャム 回转アタック	ブランドル 真っ向唐竹割り
烈火三连杀	敌单体火属性ダウン	ジェイド· フィストバ—スト	エヴァン Xスラッシュ	カ—マイン ソニックセイバ—
ジェットスト—ム	敌单体风属性ダウン	カ—マイン スマッシュ	ミャム 回转アタック	エヴァン サンダ—スプリット
连舞·灭	敌单体无属性ダウン	カ—マイン ロ—ゼンスラッシュ	ルティナ 流星剑	エヴァン サンダ—スプリット
凰翼の阵	敌单体火属性ダウン	ジェイド フィストバ—スト	ティト ディスカッタ—	エヴァン Xスラッシュ
△フォ—メ—ション	敌单体无属性ダウン	ルティナ 流星剑	ジェイド ブラスタ—ボム	エヴァン Xスラッシュ
斩舞·紫电	敌单体稻妻属性ダウン	エヴァン サンダ—スプリット	ティト 幻影剑	ウルク 螺旋击
サザンクロス	敌单体吹雪属性ダウン	ミャム 冻える乱射	エヴァン Xスラッシュ	ウルク 金刚击
シュ—ティング	敌单体无属性ダウン	エヴァン Xスラッシュ	ミャム 回转アタック	ルティナ 流星剑

四人合体技

技名	效果	角色1	角色2	角色3	角色4
四连杀	敌单体无属性ダウン	エヴァン 天魔龙阵剑	カ—マイン ロ—ゼンスラッシュ	ブランドル 大喷火斩り	ウルク 大回转投げ
ガトリングスパイク	敌单体无属性ダウン	ルティナ 流星剑	ミャム 冻える乱射	ティト ディスカッタ—	エヴァン サンダ—スプリット

音之碎片

在游戏的迷宫中你可以找到很多音之碎片（音のカケラ），它们对应着5首音乐。收集齐一首音乐的音之碎片后交给广场上的音乐家，就可以开演唱会。开演唱会其实就是一个迷你游戏，演奏时会出现音符和△记号，当这些符号最大时按下△键，正确的话就会出现果实形状的黄绿色图案，如果不对的话就会出现叶子形状的蓝色图案。这些图案会飞到右下角的留声机去，演唱会结束时就会根据你的成绩来打分，观众会根据你的成绩给你一些道具。评分越高，给的道具越多。观众一共有7人+1只动物，每人最多给你2个道具，也就是最多可以拿到16个道具。

うみねこ亭
①水遗迹内部(自动获得)
②水遗迹内部
③水遗迹内部

グラナサ—ベル
①逆风之顶的废村
②风遗迹内部1
③风遗迹外部·顶上部
④星辰的回廊·10阶

LIVE！LIVE！！LIVE！！！
①幻想草原1
②幻想草原2
③毒遗迹内部
④土遗迹1（逆风之顶过完后）
⑤土遗迹2（逆风之顶过完后）

JOLLYLIFE！
①混沌の回廊地下 20 层
②混沌の回廊地下 30 层
③混沌の回廊地下 40 层
④混沌の回廊地下 50 层
⑤混沌の回廊地下 60 层
⑥混沌の回廊地下 70 层
⑦混沌の回廊地下 80 层
⑧混沌の回廊地下 90 层

グランディアのテ—マ
①土遗迹3（逆风之顶过完后）
②炎云之目·炎之大地的火柱附近（逆风之顶过完后）
③炎云之目·火口·侧面（逆风之顶过完后）
④炎遗迹·内部（逆风之顶过完后）
⑤暗遗迹·工场内部
⑥光遗迹废墟起点向右

注意！每进入迷宫一次，最多只能找到一个音之碎片，因此要想全部收集很有难度，有时候甚至把迷宫逛完还是一个都找不到。碰到这种情况只能重头再来，幸好本作战斗乐趣十足，否则还真麻烦。

文：SOUL & 小孔

我的暑假2 海的冒险篇



我的清凉暑假 我的美好童年

PS2 DVD-ROM	SCEI	AVG	1人
	2002年7月11日发售		92KB以上
	只对应DUALSHOCK2手柄		

游戏的总体简介

以下主要针对还没有尝试过第一代的玩家进行游戏介绍。

《我的暑假2》基本游戏模式与上一作保持相同。游戏的操作方法与《生化危机》有些类似，不过又不尽相同，游戏画面与流行的冒险游戏一样是多边形人物加CG背景。自然，这里的CG背景像《鬼武者》的CG背景一样，具有一定的动感。虽然游戏在这些方面与《生化》相同，但游戏的目的却与《生化》完全不同，在《我的暑假2》的世界中，永远不存在死亡、阴谋，甚至没有GAME OVER的概念，除非你已经完成了整个游戏。游戏的目的，就是让小波谷代表你在游戏的小世界——富海村过上一个充实的暑假，不管你做什么，时间都在流逝，过完30天，就算是完成了游戏，即使你每天都是吃饱了睡，睡足了吃，你仍然可以完成游戏。游戏中主要可以玩到的内容包括：一、在富海村进行各种探索，让小波谷在景色宜人的这个"世外桃源"中到处走一走，摸一摸就已经会让你感觉到快乐了。本作还可以骑上自行车以更快的速度在富海村游玩。二、各种小游戏，包括：①海中探索②钓鱼③虫相扑（即斗虫）④昆虫收集。三、除了探索和玩各种小游戏之外，游戏最大的乐趣还在于与富海村里的人交流，与他们发生各种各样有趣的故事，让你感受人情的酸甜苦辣。你在游戏中玩到的越多，自然也就是将暑假玩得越充实了，最后还会影响到游戏的结局。游戏的自由度很高，但也有一定的限制，如每天到了一定的时间就要乖乖地吃饭、睡觉。

游戏的乐趣是什么呢？首先是游戏中自始至终表达出来的那种童趣、天真无邪，小波谷的每一个动作都尽显一个无忧无虑儿童的本色，每一句台词都童言无忌，这个世界中的每个人也都那么真诚、善良和可爱，让久经人际关系之复杂的你感受到一种释放。其次是游戏中那清凉、阳光的美丽景色，游戏中每一张背景都如同风景画一般优美，令人陶醉，另外游戏中不论是动画还是游戏画面都采用了极高的解析度来表现，画面的清晰程度令人咋舌。

标题画面下选项的介绍

几个基本的选项不作解释，第三个选项指的是"暑假的回忆"，你通关一次以后，就能在这里查看上一次通关你获得的各种各样的成绩，便于你进行比较，从而制定重新游戏的目标。以下主要介绍一下OPTION下几个选项的功能。

メッセージ——即对游戏中声音和字幕的显示进行设置，第一项是既有声音又有字幕，第二、三项是只有声音或是只有字幕。

サウンド——每个游戏都有的设置，第一项为单声道，第二项为立体声。

ボタン入力——游戏中按X键轻重的区别表现在波谷是走路还是跑步，这里设置的是按键感觉你用力轻重的灵敏度，中间一项为普通。

バイブレーション——振动功能，当然是要打开振动功能，游戏中很多地方表现出很细微的振动感。

时间——本作新增加的一项设定，可以设置时间经过的速度，"のんびり"为慢速；"ふつう"为普通；"あっという间"为快速。

一般操作

按键	功能
↑键	无作用，本作中要往前走按的不是上而是X键
→键、←键	改变波谷所面向的方向
↓键	后转身
○键	对话、调查、取消语音
△键	平常作用和○键一样，但在海边和橡树边为取出钓鱼杆和涂砂糖水
X键	轻按为走路，重按为跑步；在水中为游动；在对话中为恢复被取消的语音
□键	进入菜单画面
R1键	取出捕虫网的快捷方式
R2键	查看捕虫笼的快捷方式

另外，游戏中进入任意以海水为背景的菜单画面，按手柄上方L1、L2、R1、R2按键，就可以让背景荡起水波，没有任何作用，只是好玩。

主菜单画面介绍



①日历

游戏中的时间只有30天，即8月1日到8月30日，看看现在是第几天，光阴似箭哪。

②地图

看看你目前身处何处，不要迷路了。

③时钟

可以清楚地知道现在的时间，但时钟并不是游戏一开始就有的，时钟就放在叔叔家客厅的桌上。

④OPTION 选项

⑤捕虫网

⑥道具袋

⑦储钱罐

⑧钓鱼工具

⑨捕虫笼

⑩T-SHIRT

可以在这里选择是否要脱下自己的T-SHIRT。阳光浴?

全部 25 个王冠的地点

海中的王冠都会发出闪光。



1 茜屋的玄关(即从房门一直到要脱鞋子的地方)处的箱子里。

2 瀑布小岛附近的海底沉船处。

3 瀑布小岛附近的海里，从海草群的正中央处下潜再稍微向左就可以找到。

4 在茜屋栈桥附近的沉船前端的下方。

5 洋的家附近的阶梯下有海底洞窟，在洞内的左侧底。

6 从水车小屋到瀑布的途中（奥泽地带)。

7 瀑布小岛附近的海里，在秘密沙滩与防波堤中央之间的海底。

8 喝完从茜屋买的第3支ジェットサイダー饮料后得到。

9 海中，洋的家附近的阶梯，在前往阶梯的方向时有一块被海草包围的岩石。

10 天文屋处靖子的房间中，在书架的最里面的右侧。

11 风车小屋的栈桥下（奥泽地带)。

12 喝完从茜屋买的饮料ジェットサイダー后得到。

13 燕子瀑布的右侧，瀑布的正下方再稍向右侧，在那里洞窟的右侧。

14 从洋的家旁的阶梯处跳下水，沿着边缘向瀑布方向游，在到达海底隧道前在边缘找到。

15 在奥泽，就在树的残骸下。

16 在奥泽，桥的下方，相当深的地方。

17 在奥泽左方瀑布的正下方。

18 在船停靠处的最前端的轮胎正下方，沿着防波堤落下。

19 在月末才能去的洞窟里。

20 茜屋2楼，更衣室旁的衣柜。

21 海中，防波堤附近的海底隧道（中等深度）的附近。

22 喝完从茜屋买的第二支ジェットサイダー饮料后得到。

23 以茜屋附近的阶梯为相对方向，沿着边缘经过一个转弯后，在一个海底平原处可以找到。

24 茜屋3号客房（门上就写着3）的最里面。

25 在叔叔工作的地方与船之间。



▲可以在菜单处查到所收集到的王冠。

心得与技巧

●如果不是碍了你的路，路上的蜂巢千万不要去碰，否则……

●要想给牵牛花浇水的话，就要先把水管放对方向。

●要想每天过得充实，就去公园找光妹妹占卦一下，你就会知道今天应该做些什么事情了。

●每个地方你都调查看看，都会有意外的发现（惊喜），让游戏真正达到那种游玩的感觉。

●可以从一些高处跳到低处，但记住这时一般就不能再爬回原来的高处了……

蜂巢的妙用：到达蜂巢处时如果突然想回到茜屋，那就勇敢地去调查一下蜂巢吧，这样波谷就会直接回到茜屋。注意这样是不消耗时间的，也就是说，波谷“瞬间移动”到了茜屋。同理也可以试一下在海中故意窒息……

时间停止大法：每天傍晚18点，叔叔就会把波谷请回去，但有些地点却是叔叔无论如何也不会来的，多试几次，你就可以发现有的地方不论怎么走叔叔都不会在18点出现，时间就好像停止了一样……（其实前作也有同样的设定)

关于自行车：就放在茜屋的门口处，因为自行车会自动隐形，所以仔细看一下就能找到。另外不管当天把自行车骑到什么地方，第二天都可以在初始地点——茜屋的门口处找到自行车。踏自行车时，对应PS2手柄按键的压力感应功能，按得重就会踏得更快。

捶背：捶背是游戏中的赚钱方式，两个可以接受捶背的对象包括茜屋里的阿姨（只限于晚上）及诊所里的爷爷（只限于白天)，赚到钱除了可以买零食吃以外，还可以买到饮料从而收集到更多的“王冠”（这样收集的王冠共有3个)。捶背的速度太快的话，对方就会埋怨“痛”或“太快了”，其实只要你接下来老实一点，放慢一下节奏，对方就会做出“嗯，就这个样子”的评价，之后就又可以再次以任意的速度捶背……如此一来，整个捶背的时间就可以缩短很多，也不至于太闷了……

地藏庙的作用：在地藏庙可以进行占卦，占卦的结果会影响到在橡树上捉到甲虫级别的高低。

我的时间预定表

每天波谷都要过有规律的生活，一天的时间一般都有如下的安排。

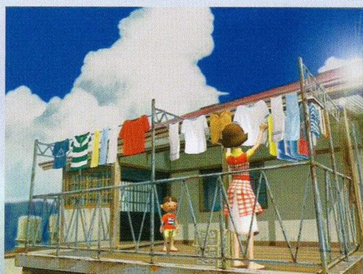
时间	安排
6:30	做广播体操
7:00	吃早饭
8:00	自由时间
18:00	晚饭时间
19:00	自由时间
23:00	睡觉了

注意，晚饭之后的自由时间只能在村子里活动，

如果要想早晨起床能去做早操，就要在晚上11点以前自己回到屋里睡觉。因为太迟而被强制性送回自己房里睡觉的话，第二天就会睡懒觉而无法参加做早操活动。



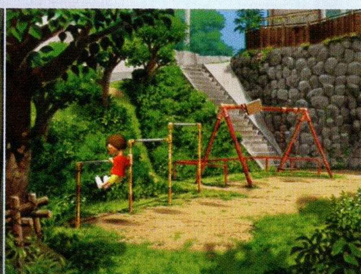




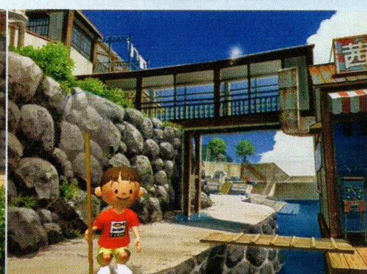
要是刮风下雨，可要记得帮忙收衣服喔！



想想今天要去哪里玩呢?

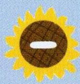


“业务”再繁忙也别忘了锻炼身体！



仔细看看，河里的鱼真不少哇！

完全研究



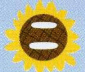
准备工作

既然要过一个完美的暑假，那么自然要有一个完美的准备。我们首先要做的，就是需要熟练地掌握富海地区的地图。大家都知道，主人公每天的活动时间主要分为两部分：晚饭前和晚饭后。早上8：00钟吃完早饭出发，每经过一个地图，时间就会经过3至10分钟不等，这要看这个地图的大小以及主人公经过此地图的速度。而每天一到18：00，时钟就不动了，荒濑家的叔叔会在固定的几个地点等待，一进入这几个场地，主人公就会被自动带回茜屋食堂。因此，如何事先设定好每天的行程，避免在时钟达到18：00的时候进入这几个地方被强制带走，从而达到无限延长每天行动时间的目的，就成了完成这个游戏所需的第一个技巧。

荒濑叔叔出现的固定地点见地图。虽然是手绘的，但是很实用。注意モード是指游戏中时间的流逝速度，のんびり为慢，ふつう为普通，あっという间为最快。其中比较重要的路线有：

路线一：以秘密基地为中心，向西直行，经过墓地，避过地藏，可达到被砍倒的原木桥；向东经里山，可达到奥泽花园虫树；向北跳入奥泽湖中，可达到水车小屋，21日以后搭上了木板桥，还可到达炭烧小屋和小丘山顶、广场等。

路线二：以富海为中心，西边出入海口是洋哥哥家的石梯，可在洋哥哥家院内自由活动；北边海岸上陆可捡沙滩上的鱼饵，上石梯抓虫浇花；防波堤上自由行动；秘密沙滩上陆可抓虫，到诊疗所，等到月末铁门打开后和里山相通，路线一和路线二合二为一，主人公的行动也就完全自由了。



确定每天必做的功课

1. 虫相扑。这个是本游戏中最有趣味性的迷你游戏，因为每天可供战斗的机会有限，而虫子的胜利数越高，虫的力气也就越大，这样才有将来挑战秘密的秘密兵器的胜算。因此每天都必须要到秘密基地去斗虫子。详细攻略见后专述。

2. 捶背挣钱。

捶背

走到爷爷或是其他人的背后，按○键，就可以开始为爷爷捶背，之后按方向键的→、←来捶背，要有节奏感，同时还不能太快，如果太快的话，爷爷就会说："哎呀，有点痛。"

本游戏中主人公一上来是没有钱的。除了茜屋正下方海中那100元外快之外（这100元关系到两种绘画日记，还是还给婶婶比较好），目前发现的挣钱途径就只有捶背一个，确切的说是每天可以给两个人捶背：周一到周六早上8：00到16：00在诊所里面的老爷爷；还有晚饭后在家中客厅里看电视的婶婶。理论上一个月间可以攒下将近500元钱，算上最贵的大和战舰模型（350元）和3个汽水盖的王冠（120元），正好够用。

3. 浇花。茜屋旅店的东墙外，有三株牵牛花，每天都坚持浇水，在上旬内就可以开花，开花后调查也会有相应的绘画日记。继续坚持浇水，那么在下旬的时候，就会给你加一张牵牛花的照片，为了完美通关，每天浇花是必不可少的。拉下一天都不行！

4. 做操。晚饭后尽量要在23：00前回到床边做绘画日记，否则就不能在第二天早上起来做体操。体操卡片上一个印章都没有的话……还怎能称得上是完美暑假？



节省时间的技巧

1. 时钟。要节省时间，首先要能够确定每时每刻的具体时间，这就需要一个时钟。这可是第一天第一时间就必须拿到的。时钟在旅店客厅的桌子上，借用一个月也没有问题。

2. 蜂巢。一开始很多人都不明白蜂巢是干什么用的。其实它是有效节省时间的道具。用钓竿捅蜂巢，主人公就会被自动送回茜屋旅店，中间没有时间损耗。尤其是有一些中午才会发生或者只能在16：00夕阳西下以前在茜屋及沿海附近发生的事件，使用蜂巢是最快捷的方法了（钓竿要在2号开始才能在叔叔的工棚旁边拿到）。

3. 捕虫网。收集昆虫是完美通关的必要条件，而有几种昆虫虽然在并不是很偏僻的地方，但却限定在上旬和中旬才能抓到，还有几种昆虫出现的机会不是很高，因此为了节省宝贵的时间，最好在平时户外行走的时候，随时准备好捕虫网，看到有和平时出现的大小、颜色、飞行方式等等不一样的虫子，就一定要先捉来看看哟！昆虫的详细收集攻略见后（一号晚饭后回自己的屋子才能拿到捕虫器材哦）。

4. 蝶泳。在水中按×键前进是普通的蛙泳。而按住×键之后，再按一定节奏按动□键，就会变成速度更快的蝶泳。掌握好这个技巧，可以在水下多争取一些时间，跃出水面的速度也更快。在水下被淹回到茜屋，可就会浪费时间哟！另外，利用在海中游泳也可以节省大量路上的时间，简直就是高速公路嘛！

5. 自行车。位置在茜屋正门出来向左转，也就是靠近画面外面的墙边上。不调查的话车子是透明的，所以不太好发现。按○键是骑上车，按×键是前进，按□键是下车。有自行车可以节省很多游戏时间哟！不过可惜的是，不能一边骑车一边抓虫子。



各个区域进入的方法

A区是一开始就能进的，包括茜屋、秘密基地、公园、诊所及沿海附近。B区是奥泽到水车小屋一带，开放是有时间限制的，要等到8号叔叔将里山后的电线杆砍断才能进入，同时跟着两兄弟也可以将旅店后院外通往奥泽的铁牌子接上。C区炭烧小屋是要等到15号，拿到叔叔放在工棚的斧子，然后砍倒水田旁边的原木作桥就可以进入炭烧小屋了。如果做好孩子，不偷斧子，那么等到19号，叔叔会替你砍倒。C区和B区之间的水车小屋木桥是需要炭烧小屋的狼爷爷替你搭上的，方法就只有每天去和狼爷爷多多对话了。在光的占卜中说到可以搭桥的时候，就会发生这个事件了。D区的トッテン山山顶则是一定要靠虫相扑的努力才能达到。先后打倒50胜的皇后独角仙BOSS（クイーンカブト）、100胜的秘密兵器皇帝大锹甲（グレートオオクワ）、0胜的秘密的秘密兵器美国大龙虾（アメリカザリガニ），才能取得进入芥末田木门上トッテン山的资格。



重要道具解说

体操卡片：最开始就只有体操卡片一个道具，每天晚上提前回床边写绘画日记，拉灯睡觉即可第二天继续出操。

斧子：前面已经说过了，14号晚上可以在工棚入手，它是进入C区的必要条件！

粉笔：粉笔是在茜屋电话旁边的黑板上拿到的。有了它就可以在墙上石头上写字。有三个地方都可以用粉笔写字，分别在茜屋附近的墙上、停船的船侧、防波堤尽头。

古钱50元：从七号开始每天16：00夕阳西下的时候去找诊疗所病房里面的"少女"，连续四天之后再去，会发生替这个少女捶背的事件，完成后即可得到古钱。可惜不能拿来买汽水。

实际上，能看懂日语的话，这段剧情还是很感人的。首先是靖子的爷爷说到他看到了死去多年的妻子，然后夕阳时出现了这个神秘而不肯透露姓名的少女，少女说她生长在这个地方，很怀念这里，但是她没有昭和钱币（故事发生在昭和50年，她的钱币是50年前通用的），接下来的一天，看到爷爷和少女并排坐在病床上，气氛就好像年轻的恋人，然后8月15日和尚来给靖子家做超度法事，婶婶在地藏前说，因为昭和纪年是从8月开始的，所以每年8月这个时候也等于新年到来，要给死去的人做法事，要他们好好安息。作完法事，少女也就消失了……还有一个值得注意的地方是，少女的声优和靖子的声优是同一个，超有名的坂本真绫哟！

钥匙：静江阿姨留下的天文台和阿光家客厅之间的门钥匙，在她回去后的当天下午会出现在旅店三号房的桌子上。拿着钥匙下午直接去天文台找靖子姐姐，会发生特殊的事件。



モード	08:00～15:59		16:00以降
	红线	蓝线	所有线
のんびり	4分	3分	3分
ふつう	7分	5分	5分
あっという間	10分	7分	7分



火箭零件 A：虽然是 2 号早上才发射的火箭，但是 1 号下午就可以在防波堤外的海中找到。位置是在秘密的沙滩向西，冲之大岛周围，接近沉船附近，很深的海底。颜色是暗红色，很像珊瑚，但是在周围没有其他的珊瑚在那样深的海中。

火箭零件B：剧情中，和两兄弟一起进行奥泽大冒险，在通过奥泽森林后的场景中，调查两兄弟刚刚蹲下看的石缝就可以得到。

火箭零件 C：炭烧小屋前被 3 个木板盖住的地沟中。拿到 3 个零件，都交给洋哥哥家，这是完美结局必不可少的条件。火箭上能够刻上主人公的名字。

战舰大和的模型。茜屋海之家零食柜子中的商品。只有当主人公手中的钱超过 50 元之后才会出现。价格是 350 元。哈贵的说……

砂糖水：2 号以后，晚饭前在茜屋后院浴池外的虫树旁和两兄弟对话，会学会砂糖水的做法。晚饭后进入厨房，自动做成。以后在虫树前按△键即可使用，效果是加强搜集虫子的效果。笔者晚上的时候在茜屋客厅外边的虫树使用了砂糖水，结果第二天早上发现居然得到了一只金鬼锹甲（キンオニクワガタ），体格也不小。

照片：第 1 张是来到富海第 1 天的剧情照片。第 2 张是和靖子姐姐一起到洋哥哥家之后拍照的留念。第 3 张是和阿光妹妹一起到秘密的沙滩之后拍照的留念。第 4 张是静江阿姨的第 2 天，到旅店二层的沙龙和大家对话一起拍到的四人照。第 5 张最难，是坚持 1 个月间不停地给牵牛花浇水，在下旬拍到的。第 6 张是临别的早晨拍的临别照，主人公的皮肤颜色会根据这一个月间暴晒的程度而发生深浅不同的变化。前面的照片是要找西蒙要的，要在他空闲的时候，晚上到二层沙龙找他才会给。如果固定这一天晚上他和芳花姐姐之流有重要的话要聊，就不会给了，等吧！

冷饮和零食：可以在茜屋海之家冷饮柜和零食柜里面买到。靖子和阿光来洗澡之后，会说想吃冰棍和牛奶，都是可以在这里买到的。

时钟、钓竿、捕虫网，前面都已经说过了。

六 虫相扑

找到茂和健两人的“秘密基地”，之后就可以从橡树上得到甲虫，得到了甲虫就可以去“秘密基地”进行虫相扑。虫相扑的基本规则如下：

◆被推到界外就算输

◆体力耗尽就算输

◆输了的甲虫今天之内就不能再参加比赛了

◆同种类中最大号的甲虫被称为“KING”

◆与“KING”级别的甲虫对战每天只能进行一次

◆甲虫进行比赛的次数越多，就会变得越强，甚至还能学会特技

◆开赛前可以在自己的甲虫身上抚摸(在甲虫上按△键)，以激起甲虫的斗志，但会减少甲虫的体力

终于来到最刺激最精彩的虫相扑部分了。这不仅仅

(“虫相扑”剩下的内容见下页)

七 钓鱼

带★为可以钓到 50CM 以上的大鱼，成功后当天也就会有钓到大鱼的绘画日记出现。一般早上或者夜里会有大鱼出现。夕阳的时候在防波堤尽头也会有大鱼。

海鱼

名称	长度	垂钓方法	鱼饵	地点
★イシダイ	10cm 至 70cm	ミャク或者投げ	ザリガニ	洋家旁边的石台阶、茜屋栈桥、防波堤尽头、防波堤外侧
メジナ幼鱼	6cm 至 15cm	浮き或者ミャク	随便	工棚前、船坞、茜屋旁的石台阶
メジナ成鱼	15cm 至 48cm	浮き或者投げ	ベニイシ	公园下的公园侧的海岸
オジサン	10cm 至 30cm	投げ	イワガニ或者ベニイシ	防波堤外侧
ミノカサゴ	15cm 至 30cm	投げ	ザリガニ	茜屋旁的石台阶、公园下的茜屋侧的海岸、船坞
シロギス	10cm 至 30cm	投げ	イソメ或者ザリガニ	湾外随便哪里都可以
ホウボウ	20cm 至 40cm	浮き或者投げ	イソメ以外	防波堤外侧
マアジ	8cm 至 20cm	サビキ或者ミャク	イソメ	茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、船坞
メバル	8cm 至 35cm	浮き或者ミャク	随便	洋家旁边的石台阶、茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、船坞
ネンブツダイ	6cm 至 10cm	サビキ或者浮き	随便	茜屋栈桥
キタマクラ	6cm 至 12cm	サビキ或者ミャク	イソメ	洋家旁边的石台阶、工棚前、茜屋栈桥
★マコガレイ	10cm 至 60cm	投げ	随便	工棚前、公园下的海岸、船坞、防波堤、秘密的沙滩
アオリイカ	10cm 至 25cm	投げ	イソメ	茜屋栈桥、防波堤尽头、防波堤外侧
マダコ	30cm 至 50cm	投げ	イワガニ	防波堤尽头
ゴンズイ	6cm 至 12cm	投げ	随便	防波堤外侧
ソラスズメダイ	2cm 至 5cm	浮き或者ミャク	随便	茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、工棚前
ニシキベラ	4cm 至 8cm	ミャク	イソメ	茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、船坞
ハリセンボン	8cm 至 14cm	投げ	ベニイシ或者イワガニ	防波堤外侧
カワハギ	8cm 至 35cm	ミャク或者投げ	ベニイシ或者イワガニ	洋家旁边的石台阶、防波堤尽头、公园下的公园侧的海岸
ボラ	15cm 至 40cm	ミャク	ザリガニ或者イソメ	洋家旁边的石台阶、茜屋旁的石台阶、秘密的沙滩

河鱼

名称	长度	垂钓方法	鱼饵	地点
ヤマメ	9cm 至 30cm	毛ばり或者ミャク	ザリガニ	奥泽渊、电线杆桥旁、水车旁
★イワナ	14cm 至 70cm	随便	イワガニ	奥泽渊、电线杆桥旁、水车旁
ニジマス	15cm 至 45cm	浮き	ザリガニ或者ミミズ	原木桥

八 昆虫收集

分类：号码 1 至 52 为蝶类，53 至 66 为甲虫类，67 至 76 为蜻蜓类，77 至 89 为蝗虫类，90 至 95 为蝉类，96 和 97 为瓢虫类，98 至 101 为其他类。其中带★者为珍稀品种，需要在地藏旁占卜结果为大吉的时候，才能够比较容易抓到。或者利用前述的时钟停止的方法，反复在出现场所 SAVE LOAD 得到。

08：00 至 12：00 为朝；12：00 至 16：00 为昼；16：00 至 18：00 为夕；19：00 至 23：00 为夜

No	名称	SIZE(mm)	价值（匹）	入手时间	地点
1	カラスアゲハ	110mm	6.7 匹	中下旬朝昼	炭烧小屋至フクロウ山丘
2	オナガアゲハ	110mm	4.5 匹	上中旬朝昼夕	奥泽蜂巢里侧秘密花田
3	ジャコウアゲハ	119mm	23.9 匹	上中旬朝昼夕	奥泽蜂巢里侧秘密花田
4	アゲハチョウ	90mm	1.3 匹	上中旬朝昼夕夜	旅店周围、靖子花园
5	キアゲハ	90mm	9.0 匹	中下旬朝昼夕	原木桥对岸
6	★ホソオチョウ	32mm	40.5 匹	上中下旬朝昼夕	奥泽蜂巢画面里侧秘密花田（蓝绿色小蝴蝶）
7	ナガサキアゲハ	140mm	13.5 匹	上中旬朝昼夕夜	茜屋附近海边
8	オナシアゲハ	50mm	11.2 匹	上中下旬朝昼夕夜	靖子花园
9	アオスジアゲハ	60mm	9.0 匹	上中下旬朝昼夕夜	公园靠近海岸侧
10	★ミカドアゲハ	80mm	31.5 匹	上中旬朝昼夕	里山木凳右边的花田
11	★ウスバキチョウ	60mm	90.0 匹	下旬朝昼	トッテン山的山顶（非常小，很难注意到）
12	ウスバシロチョウ	70mm	0.8 匹	上旬朝昼夕	洋哥哥家、旅店周围
13	ツマベニチョウ	110mm	0.6 匹	上中下旬朝	茜屋附近海边
14	スジボソヤマキチョウ	70mm	20.2 匹	上中旬朝昼夕	奥泽芥末田门前
15	エゾシロチョウ	45mm	1.7 匹	上中旬朝昼夕夜	公园单杠附近
16	モンシロチョウ	50mm	0.4 匹	上中下旬朝昼夕夜	旅店和公园附近
17	スジグロシロチョウ	60mm	4.5 匹	上中下旬朝昼夕	奥泽电线杆桥附近及花田
18	モンキチョウ	50mm	0.4 匹	上中下旬朝昼夕夜	荒濑叔叔工棚附近
19	★ミヤマモンキチョウ	56mm	45.0 匹	下旬朝昼夕	トッテン山的山顶（好找）
20	★クモマツマキチョウ	46mm	27.0 匹	中下旬朝昼夕	フクロウ山丘顶
21	クロコノマチョウ	90mm	9.0 匹	上中下旬昼夕	里山木凳森林画面
22	クロヒカゲ	66mm	5.6 匹	上中下旬朝昼夕	诊疗所后面蜂巢
23	クモマベニヒカゲ	28mm	27.0 匹	下旬朝昼夕	芥末田至トッテン山
24	ヒメジャノメ	50mm	0.6 匹	上中下旬朝昼夕夜	野猫屋至靖子花园沿线
25	コノハチョウ	100mm	7.8 匹	上中下旬朝昼夕	秘密的沙滩
26	オオムラサキ	120mm	6.7 匹	上旬朝昼夕	原木桥的水田附近
27	アカボシゴマダラ	50mm	0.4 匹	上中下旬朝昼夕夜	秘密の海岸
28	コムラサキ	70mm	5.6 匹	上中下旬朝昼夕	地藏至墓场
29	スミナガシ	65mm	18.0 匹	下旬朝昼夕	トッテン山虫树附近
30	メスアカムラサキ	45mm	0.8 匹	上中下旬朝昼夕夜	旅店及旅店海边周围
31	シータテハ	60mm	13.5 匹	上旬朝昼夕	铁板桥周围
32	クジャクチョウ	65mm	33.7 匹	中下旬朝昼夕	从フクロウ山山丘顶上才能跳下来的小平台
33	ルリタテハ	65mm	15.7 匹	中下旬朝昼夕夜	公园秋千右边的花丛
34	キベリタテハ	55mm	6.7 匹	上中下旬朝昼夕	里山洞窟门前
35	ヒメアカタテハ	60mm	0.8 匹	上中下旬朝昼夕夜	茜屋牵牛花附近
36	オオイチモンジ	120mm	13.5 匹	上中旬朝昼夕	奥泽横版森林
37	ミドリヒョウモン	70mm	6.7 匹	上中旬朝昼夕	找到火箭 B 的地方

是迷你游戏，也是推动剧情发展的重要事件之一。不能依次战胜荒濑兄弟的强力甲虫（♀），就不能进入神秘的トッテン山山顶。

先来看一下各种虫子的基本资料及相生相克关系

〇代表对此虫有优势；×代表劣势

1.ノコギリクワガタ

中文名：锯锹甲

拉丁文名：Prosopocoilus inclinatus

最普通的甲虫。但是因为虫级低，一旦打败高等虫子就会立刻加体力，因此可作为肉盾型选手培养。

VS ×オニクワガタ

2.コクワガタ

中文名：小锹甲

拉丁文名：Dorcus rectus

稍高等一点的虫子，如果能够一直培养下去会很强。强力技是自我炸弹。但是失败了就会自爆。

VS 〇アカアシクワガタ 〇コカマキリ ×オオクワガタ

3.オニクワガタ

中文名：鬼锹甲

拉丁文名：Prismognathus angularis

力气小，但是耐力成长很快。善于掀翻其他的虫子。

VS 〇ノコギリクワガタ 〇コカマキリ 〇ミヤマクワガタ

4.キンオニクワガタ

中文名：金鬼锹甲

拉丁文名：Prismognathus dauricus

一开始很弱，但是后期绝对的强！技能全面。不过相生相克的关系很明显。笔者的王牌就是一只150胜的金鬼锹甲！体力槽也很容易涨，对付最后的大龙虾非常有效。

VS 〇ミヤマクワガタ 〇フジミクワガタ ×ヒラタクワガタ

5.アカアシクワガタ

中文名：赤足锹甲

拉丁文名：Dorcus rubrofemoratus

在对小型虫子的比赛中，最好多斗怒气槽，才好发挥它的强力技能

VS ×コクワガタ ×カブトムシ♀

6.ネブトクワガタ

中文名：台湾肥甲（♀）

Aegus laevicollis laevicollis E.Saunders

虽然小，但是力气大，会把敌人突然地往回速推。

VS ×オオクワガタ♀ ×カブトムシ♀ ×コクワガタ

7.ミヤマクワガタ

中文名：深山锹甲

全身通红的大力士，但是害怕对手会在土表边突然闪避而令自己掉下去。

VS 〇カブトムシ♀ ×キンオニクワガタ ×オニクワガタ

8.ヒラタクワガタ

中文名：扁锹甲

有直推型的强力技。

VS 〇キンオニクワガタ ×カブトムシ♀ ×オオクワガタ

9.フジミヤマクワガタ

富士山锹甲

普通锹甲中最强的一种，但是有一种天敌。

VS ×キンオニクワガタ

10.カブトムシ♂

中文名：雄性独角仙

并列最强的两种虫子之一

没有弱点和天敌，经常激怒为好。

11.カブトムシ♀

中文名：雌性独角仙

比雄性稍弱，但是最后习得的大招非常好看。

VS 〇アカアシクワガタ 〇ネブトクワガタ ×ミヤマクワガタ

12.オオクワガタ

中文名：日本大锹甲

并列最强的两种虫子之一，没有弱点和天敌。

13.オオクワガタ♀

中文名：雌性大锹甲

对很多虫子都有优势。稳健型的选手。

VS 〇ネブトクワガタ 〇ヒラタクワガタ 〇コクワガタ

14.コカマキリ

中文名：小螳螂

力气小，但是聪明，善于使用技“张手”，杀伤力不小。

VS ×コクワガタ ×オニクワガタ ×ミヤマクワガタ

15.オオカマキリ

中文名：大螳螂

比小螳螂更厉害，能够使用所有虫子中最厉害的必杀技“大张手”。

VS ×ミヤマクワガタ

为了给后面的战斗作准备，多快好省地训练出一支队伍，就应该观察对手的虫子中有哪一只有培养的价值，先用自己的杂虫把它培养到9胜，然后用王牌打败它，用高价的蝴蝶交换回来，10胜

No	名称	SIZE(mm)	价值（匹）	入手时间	地点
38	テングチョウ	50mm	20.2匹	中下旬朝昼夕	フクロウ山下有蜂巣的草坪
39	オオゴマダラ	139mm	11.9匹	上中下旬朝昼夕	秘密沙滩铁栅栏附近
40	アサギマダラ	110mm	22.5匹	中下旬朝昼夕	芥末田木门附近
41	ウラギンシジミ	45mm	4.5匹	上中下旬朝昼夕	咪咪基地附近的小河
42	キマダラルリツバメ	18mm	22.5匹	上中旬夕	洋家和水田分叉的T字路
43	スモモシジミ	17mm	0.6匹	上中下旬朝昼夕	诊疗所后面河边
44	ウラクロシジミ	19mm	11.2匹	上中旬夕	芥末田周围的水边
45	オオミドリシジミ	23mm	4.5匹	上中下旬朝昼夕	里山靠近高速路的水边
46	メスアカミドリシジミ	24mm	6.7匹	上旬朝昼夕	里山木凳花田
47	キリシマミドリシジミ	24mm	15.7匹	上中下旬朝昼夕	电线杆桥对岸蜂巢附近
48	★ル ミスシジミ	35mm	78.7匹	下旬朝昼夕	发现火箭B的地方
49	ヒメシジミ	17mm	4.5匹	上旬朝昼夕	洋家庭院
50	ジョウザンシジミ	16mm	18.0匹	上旬朝昼夕	铁板桥附近
51	ゴイシシジミ	25mm	4.5匹	上中下旬朝昼夕	秘密的沙滩一路
52	アオバセセリ	60mm	10.8匹	上中旬昼夕	芥末田周围水边
53	ミヤマクワガタ	72mm	10.1匹	–	电线杆桥附近的虫树
54	オオクワガタ	76mm	49.9匹	–	トッテン山附近的大虫树
55	ヒラタクワガタ	72mm	65.0匹	–	电线杆桥附近的虫树
56	コクワガタ	56mm	3.5匹	–	秘密基地附近的虫树
57	ノコギリクワガタ	74mm	2.2匹	–	秘密基地附近的虫树
58	アカアシクワガタ	58mm	4.5匹	–	秘密基地附近的虫树
59	オニクワガタ	26mm	5.6匹	–	茜屋客厅外的虫树
60	カブトムシ	54mm	20.3匹	–	炭烧小屋的虫树
61	オオクワガタ雌	41mm	18.0匹	–	电线杆桥附近的虫树
62	カブトムシ雌	40mm	15.4匹	–	炭烧小屋的虫树
63	キンオニクワガタ	40mm	6.7匹	–	茜屋客厅外的虫树
64	ネブトクワガタ	33mm	22.2匹	–	只能交换得到
65	フジミヤマクワガタ	72mm	17.7匹	–	只能交换得到
66	ヘイケボタル	10mm	4.5匹	上旬夜	诊疗所前
67	クロイトトンボ	21mm	3.3匹	中下旬朝昼夕	炭烧小屋附近
68	キイトトンボ	45mm	4.0匹	下旬朝昼夕	诊疗所门内
69	モノサシトンボ	50mm	3.1匹	中下旬	旅店浴池的旁边
70	カワトンボ	43mm	3.1匹	上旬朝昼夕	诊疗所后面高速路下的河流
71	オニヤンマ	65mm	2.0匹	上中下旬朝昼夕	高速路下的河流
72	シオカラトンボ	42mm	1.7匹	上中下旬朝昼夕	荒濑叔叔的工棚旁边
73	チョウトンボ	40mm	4.5匹	上中下旬朝昼夕	里山洞窟前
74	コシアキトンボ	40mm	9.0匹	中下旬朝昼夕	原木桥对岸
75	★ベッコウトンボ	34mm	99.9匹	上旬朝昼夕	里山电线杆桥附近。最贵。
76	アキアカネ	40mm	0.8匹	下旬夕夜	公园
77	トノサマバッタ	40mm	1.7匹	上中下旬朝昼夕夜	公园和水田附近的草中
78	クツワムシ	55mm	2.7匹	下旬朝昼夕	洋家周围
79	クサキリ	50mm	1.7匹	中下旬夕夜	阿光的农田
80	ハヤシノウマオイ	40mm	2.2匹	下旬朝昼夕	奥泽电线杆桥虫树周围草丛
81	キリギリス	45mm	2.2匹	上中下旬朝昼夕	炭烧小屋周围草丛
82	エンマコオロギ	30mm	3.3匹	中下旬朝昼夕	秘密基地和炭烧小屋附近草丛
83	クサヒバリ	8mm	6.7匹	中下旬朝昼夕	光的农田至公园草丛
84	スズムシ	18mm	5.6匹	下旬夕夜	墓场和地藏之间的T字路
85	マツムシ	25mm	6.7匹	上中下旬朝昼夕	水田和公园跷跷板周围草丛
86	ショウリョウバッタ	50mm	1.3匹	上中下旬朝昼夕夜	旅店正门前和公园的草丛
87	ヒシバッタ	11mm	1.3匹	上中下旬朝昼夕夜	茜屋牵牛花附近草丛
88	オンブバッタ	40mm	2.2匹	上中下旬朝昼夕	墓场草丛
89	カワラバッタ	30mm	6.7匹	上中下旬夕	诊疗所后面的小河边
90	ニイニイゼミ	26mm	9.0匹	上中下旬朝昼夕	奥泽横版森林树上
91	アブラゼミ	40mm	2.2匹	上中下旬朝昼夕	诊疗所后面蜂巢附近树上，小心蜂巢
92	エゾゼミ	45mm	33.7匹	上中下旬朝昼夕	奥泽电线杆桥蜂巢里侧花田树上
93	ヒグラシ	39mm	15.7匹	上旬朝昼夕	诊疗所后面蜂巢附近树上，小心蜂巢
94	ミンミンゼミ	39mm	2.2匹	中下旬朝昼夕	芥末田和炭烧小屋附近树上
95	ツクツクボウシ	33mm	4.5匹	中下旬朝昼夕	奥泽横版森林树上
96	カメノコテントウ	13mm	1.1匹	上中下旬朝昼夕	洋家庭院
97	ニジュウヤホシテントウ	7mm	1.1匹	上中下旬朝昼夕夜	阿光的农田
98	オオカマキリ	90mm	33.7匹	下旬朝昼夕	トッテン山大虫树左边草丛
99	コカマキリ	60mm	18.0匹	中下旬朝昼夕	フクロウ山丘山顶
100	オオトラフコガネ	16mm	22.5匹	下旬朝昼夕	トッテン山山顶草丛
101	セミの抜け壳	40mm	0.2匹	上中旬朝昼夕	奥泽横版森林树上

之，取名字。如果有10只以上的虫子都起过名字了，就能够取新添的前后10组名字。

左侧的是：

さすらいの、传说の、恐怖の、あさっての、横丁の、まあまあな、ちょっぴり、归ってきた、无敌、超科学、マシンガン、ハンマー、アトミック、サイボーグ、ゴット

右侧的是：

ロボ、三冠王、キング、クイーン、ジャック、先生、大将、用心棒、忍者、女狐、太郎、花子、おセンチ、チンピラ、一发屋

初期应该先集中培养一只虫子，基本上一只训练有素的肉盾型锯锹甲就可以打败那只初期BOSS皇后独角仙了。



两兄弟会在21日之后拿出秘密兵器，BOSS中的BOSS，皇帝大锹甲来战斗，战胜它并不困难，投机的闪避或者100胜以上的王牌金鬼锹甲都可以战胜。但之前出现的几种KING级别的各类虫子最好都买下来，尤其是回推力强的ネブトクワガタ。BIG级别的大锹甲也要强化培养。高价的BIG和KING级别的蝴蝶在奥泽秘密花园找起来并不难。

第二天的美国大龙虾可以车轮战，虽然它力大无穷而且血槽有两格半，但是只要之前有所准备，一轮六七只战下来，就足够了。如果手中虫子尽败，也可以去换他们两个手中其他的虫子来打，再败再换就是了。龙虾有可能被会闪避的虫子拌出场外，想投机取巧的话也是可以的。记住，最后进入トッテン山的机会是在29号。

文：沙罗 & F91



装甲核心3+静寂战线 完全攻略

PS2	FPOM SOFTWAPE	3DACT	1～4人
	2002年4月4日、2003年1月23日发售		95KB、104KB
DVD-ROM	对应DS2、USB鼠标、ILINK连线对战		6800日元



系统介绍

●菜单●

项目	说明
SYSTEM（系统菜单）	修改游戏设定的地方。
PILOT NAME（驾驶员名字）	可以在GARAGE中修改。
RAVEN RANK（S、A、B、C、D）	当前的RAVEN等级会影响到所能参加的竞技场的位置。
AC NAME（机体的名字）	可以在GARAGE中修改。
CREDIT（信用）	就是钱了。买装备用。完成任务或打赢竞技场能得到。任务完成的不好还会倒扣钱的。
ACHIEVEMENT(完成度)	每完成一个任务、拿到一个隐藏部件、击倒敌AC。都会加1%。
ARENA（竞技场）	挑战电脑对手的地方。(赚钱的好地方)在竞技场中战斗不给弹药和机体修理费。且战胜过了的电脑可以再次挑战，但没钱可赚了。能挑战的对手是有限定的：不能超过当前你的RAVEN RANK。这里也是练技术的地方。注：在电脑说明画面下按△可以调出电脑对手的机体的配置。
EX ARENA （特别竞技场）	在 ARENA 中达到TOP RANK A-1后出现。与ARENA不同的是2V2。自机和选择的僚机一起打电脑的两个对手。机体分为LEADER和TEAM。自机为LEADER，只要自机被干掉了，就会LOSE的。对手也是一样的。在这里可以使用AI作为僚机，前提是先要登录AI机体。
MAIL（邮件）	RAVEN们与顾主或相互联络之处。
MISSION （任务）	接任务的地方。一些任务不完成的话是会消失的。不同的任务有不同的佣金和难度。一般说来佣金越高难度越大。大家量力而行。完成任务后会有评价（RANK S、A、B、C、D）和报告。评价与完成任务所用的时间、自机的损伤、弹药费、特别奖励或者补偿相关。
GARAGE （机库）	可调装甲核心的核心了。AC3可以预备3台机体用L/R键切换。
ASSEMBLY	装配机体的地方。掌握了这个才算真正入门。
ASSEMBLY进入后：	画面左上是当前选择的部件形状、部件编号以及厂商会标 OVERRALL 菜单是机体的几个重要参数。 AP 机体全部部件AP的总和，即机体的耐久度。 WEITHT 机体的总重量(在其他参数固定时机体越轻移动和上升性能越高)。 EP OUTPUT 当前所有部件能量消耗的总和／发电机出力（其差值越大，能量槽的恢复速度越快）。 CORE WP 腕部的 当前重量／能承受的重量。 LEGS WP 脚部的 当前重量／能承受的重量（超过后会使运动性能大幅度下降）。 OFFENSIVE POINT 机体攻击力的总和。 DEFENSIVE POINT 机体防御力的总和。 GENERAL菜单是当前部件的基本参数。下面分别对不同的部件进行解释。

推进器（BOOSTER）

项目	说明
BOOSTER POWER	推进器使用产生的推力。重量一定是越大上升性能越好。
CHARGE DRAIN	推进器使用时消耗的能量。越小越好。

瞄准器（FCS）

项目	说明
WEAPON SIGHT	瞄准器的特点。和武器一起决定瞄准框的大小和形状。
LOCK TYPE	锁定的类型。SINGLE单体和MULTI复数。与最大锁定数相对应。
MAXIMUM LOCK	最大锁定数量。不是指同时。
LOCK TIME	锁定一次所需时间。 越小越好。
SIGHT RANGE	锁定可能距离。
PRECISION	预测瞄准精度。射击补正的精度。越大越好。

机体由13部分组成，分别为

部件	名称	说明
HEAD	头部	装备了电脑系统、部分雷达系统、地图记忆系统等装置。
CORE	机身	决定了机体的CORE TYPE和主要的防御力。
ARM	腕部	会影响到能拿多重的手持武器。
LEG	脚部	最重要的部件。直接决定了机体的运动性能和武装的强度。
GENERATOR	发电机	正如其名。影响能量槽的容积和恢复速度。
RADIATOR	冷却装置	影响机体温度下降的速度。
BOOSTER	推进器	影响机体上升性能和飞行时能量消耗的速度。
INSIDE	内藏部件	一些假体气球和气雷一类的辅助武器。
EXTENSION	两肩强化部件	强化攻击和防御的一类的部件。
BACK UNIT R	右肩武器	武器
BACK UNITL	左肩武器	武器
ARM UNIT R	右手武器	武器
ARM UNIT L	左手武器	武器，能装备光剑

项目	说明
MANUFACTURER	生产厂商。
WEIGHT	部件重量。
ENERGY DRAIN	装备此部件后的能量消费。
ARMOR POINT	装甲值。
DEFENSIVE POINT	能量和实弹防御力的和。
COM TYPE	电脑的性能。分为ROUGH、STANDARD 和 DETAILED。性能从差到好。
COOLING	机体放热效率。越大越好。
COMPUTER VOICE	电脑的声音。分为MAL和FEMALE（肯定FEMALE的声音啦，听着都要悦耳一些）
SYSTEM RECOVERY	系统恢复的速度。分为LOW、MID和HIGH。
MAP TYPE	地图记忆的性能。分为 AREA&PLACE NAME 和NONE。（如果有记忆能力的话，在任务中走过的地方的地形会被记录下来。）
ECM CANCELER	电子干扰消除机能。即可以减轻雷达妨害和锁定妨害的作用。也分为NONE 和 PROVIDED 。
RADAR FUNCTION	同RADAR FUNC
RADAR RANGE	雷达的范围。值越大显示的范围越大。且AC3开始敌机接近后雷达会自动缩小范围。
RADAR TYPE	雷达的类型。全是STANDARD型的。
SCANNING INTERVAL	雷达扫描间隔。数值越小，雷达上敌人的位置反映得越及时。
SCANNING INTERVAL中	WEIGHT、ENERGY DRAIN、ARMOR POINT、DEFENSIVE POIN、COOLING是每个身体部件共通的。

注1：在大多数的菜单下按△都会出现关于当前项目的详细菜单。
注2：在部件菜单下按选择键会出现对每个项目的解释。
注3：头部（HEAD）详细参数（按△出现）。
注4：任务中按选择键会出现地图。下面的数值是当前的坐标。TARGET是当前的目标位置。
BIO SENSOR 生物探测器。分为NONE 和 PROVIDED 即"无"和"有"。影响到是否能LOCK生物武器和是否能在雷达上显示出生物武器。(肩部雷达也有相同的机能选项)

机身（CORE）详细参数 （按△出现）

项目	说明
MAXIMUM WEIGHT	腕部可以容许的重量。超过了的话会显示"腕部重量过多"此时命中下降。
VS MG RESPONSE	机体导弹迎击系统击落导弹的概率。
VS MG RANGE	导弹迎击的距离。
OPTION SLOTS	可以装备的OPTION 部件的SLOT的数量。
CORE TYPE	有三种OB 、能量EO、实弹EO（资料篇追加的）。OB是OVER BUSTER超级加速器，能瞬间提高机体的速度到800KM/H。是OB的话有如下参数：
OB POWER	推进器的功率。
OB ENERGE DRAIN	推进器能量消耗速度。
EO	从CORE上飞出一个或两个自动瞄准和攻击的浮游炮。分为实弹（资料篇追加的）和能量的。如果是能量EO的话在任务中残弹是会恢复，对完成任务是个帮助。

EO的话则有：

项目	说明
EO ATTACK POWER	EO每一发的攻击力。
EO NUMBER OF AMMO	EO的弹数。
EO AMMO TYPE	EO的类型 实弹（资料篇追加的）或能量。
EO AMMO HEAT	EO 命中后对方产生的热量。
EO RELOAD TIME	EO两次射击之间的间隔。越小连射速度越快。
EO USAGE DRAIN	EO使用时的能量消耗。
EO RANGE	EO的射程。
AMMO PRICE	实弹EO子弹的价格。
DISCHARGE HEAT	使用CORE的EO或OB时的发热量。

腕部（ARM）

项目	说明
ENERGY SUPPLY 能量供给量	对左腕武器的能量供给。越大性能强化越大。
RECOIL CONTROL 反作用力控制	腕部武器使用是反动力控制的能力，越大越好。
ACCURACY 追尾精度	使用光剑是对敌人的追尾性能，越大越好。手腕武器除了基本参数以外，其他的和左、右手，肩部武器的参数是一样的。

脚部（LEGS）

项目	说明
MAXIMUM WEIGHT	最大载重量。即是脚部以上的重量和的最大限制。
STATIONARY DRAIN	机体静止时脚部的能量消耗。越小越好。
MOVING SPEED	移动速度。越大越好。
TURNING SPEED	旋回速度。同上。
JUMP ABILITY	是否有跳跃机能。
BREAKING ABILITY	刹车机能。值越大，OB结束后制动越快。
LANDING STABILITY	着地安定性。值越大，耐冲击的能力越强。也就是说，值越大能从越高的地方落下来而不会僵直。
DEFENSIVE STABILITY	中弹时的安定性能。值越大，抗冲击越强。

发电机（GENERATOR）

ENERGY OUTPUT	发电机发电量。
MAXIMUM CHARGE	发电机的预备容量。 即能量槽的容量。
REDZONE 红区	发电机预备容量的最后一段，即警戒区域。此时能量减得慢但加得也慢。此值越小越好。
CALORIFIC VALUE	发电机的发热量。

冷却装置（RADIATOR）

COOLING 冷却	机体热量放出的效率。越大越好。
FORCED COOLING 强制冷却	高温时强制冷的效率。同上。

内藏部件（INSIDE）注：INSIDE 是用武器发射键使用的。

两肩强化部件	(EXTENSION)
右肩武器	(BACK UNIT R)
左肩武器	(BACK UNIT L)
右手武器	(ARM UNIT R)
左手武器	(ARM UNIT L)
注：以上的武器类，参数大多是一样的：	
TYPE	武器的种类。
WEAPON SIGHT	武器瞄准框的特性。与 FCS 的特性相对应。
ATTACK POWER	武器一发的攻击力。
AMMO HEAT	武器一发对敌人的发热量。
RANGE	武器的射程。
MAXIMUN LOCK	最大锁定个数，受 FCS 的最大锁定数限制。
NUMBER OF AMMO	武器的弹药量。
AMMO TYPE	武器的类型。实弹或能量。
AMMO PRICE	武器一发弹药的价格。
USAGE DRAIN	武器或部件使用时所消耗的能量。
USED LIMIT	右手剑或 EX 部件的使用次数限制。
FUNCTION ADD AMMO	肩部弹仓的储备量。百分数。

雷达类的与头部雷达基本相同只是多了几项

NOISE COUNTER	对雷达干扰波的对抗能力。
MISSILE SENSOR	在雷达上显示导弹的能力。
STEALTH SENSOR	金属探测器。

需要特别说明的部件

INSIDE 的 MWI-DD/10（20、30）	放出后能使导弹全跟踪气球。对付导弹是无敌的。
EX 的 MEST-MX/CROW	启动后5秒内锁定不可。堪称最强的部件。(使用方法较难)。
EX 的 MWEM-R/24（30，36）MWEM-R20（10）系列	是指在启动后，发射导弹的同时，它会追加发射几发导弹。

注：机体装好后在 GARAGE 菜单下按△会出现一个总体评价。其中：

MOVING ABILITY	移动性能。 由推进器或OB和重量来决定。
RISING ABILITY	上升性能。由推进器和重量来决定的。
TURNING ABILITY	旋回性能。只由脚来决定。

OPIONAL PARTS	可选部件。都是些增强基本机能的东西。不同的部件占用的 SLOT 不同而 SLOT 由 CORE 提供。需要注意的是：OP — INTENSIFY 强化人间插件写的要 7 个 SLOT 但是它其实是会占完全部的 SLOTS 而不管它有多少。	
SHOP	商店。(买卖部件的地方）买价和卖价是一样的，可以放心购买，不好再来换其它的。	
PAINT	改变机体涂装的地方。	
COCKPIT 驾驶仓	改变驾驶仓的颜色及显示的东西的种类的地方。	
NAME ENTRY	改变驾驶员，机体的名称的地方。3 台机体可以分别命名的。	
AC TEST	在这里测试装好的机体。 TEST1 是打靶测试。 TEST2 是与 2 台 MT 打斗。	
AI	AI 机育成（《静寂战线》新增）	
AI ENTRY	AI 机登录	将机库中当前的机体登录为 AI 机。只能登录一台，且一旦登录配件就不能再更改了。还有登录的机体的部件不能卖掉。
AI DELETE	AI 机删除机体的育成资料会丢失。	
AI TEST	自机与 AI 机战斗。 测试 AI 机的状态。	

AI 机的育成方法

1．先登录 AI 机

2．在 ARENA 中战胜了的电脑再次挑战时就会出现 AI 育成选项。

3．选用 AI 机与电脑战斗。AI 机就会学会你的攻击方法。

就像是刚教育一个小孩子一样，你要把AI机教成什么样子在战斗中你就必须按那样方式战斗。当然，战斗方式也要符合电脑的战斗方法才行，AI 机终究不能像人那样思考。它只能按照设定的选项战斗。主要战斗方式的选项有以下几项：

1．武器的发射率。即在整个战斗中，武器发射的总时间。武器越多单个武器的发射率必然降低。但象左手武器和 EX 等可以与右手、肩部武器同时发射的不算在内。

2．武器的连射率。即在整个战斗中，武器连射的频率。同样，武器越多单个武器的连射率必然降低。

3．作战半径。即在战斗中，AI 机经常离敌人的距离。这个就要看玩家是如何培养的了。

4．锁定率。即在整个战斗中，锁定框框住敌人的时间占总时间的比例。这个是越大越好。

5．飞行率。即在战斗中，AI 机飞在空中的时间与总时间的比例。

以上 5 个方面是主要因素。

不过，根据实验的结果，AI 机不是练的越久越接近培养的目标，反而反过来的情况经常出现。想想就凭 300K 左右的记忆卡空间怎么装得下培养的资料嘛。资料是用的替换而不是叠加的方式来保存的。所以每培养一次，AI 机体的战斗方法就会有很大的变化。

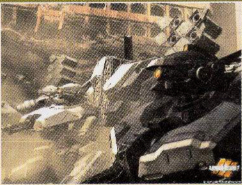
强力 AI 机速成大法：

先将下面我的“近战用装备”登录成 AI。用其它的近战用机体也行。最好是右机枪加一个左射击武器。最好不要用光剑和第三样武器。

电脑对手选 RANK E-9 或 E-10 的垃圾机体。从战斗开始到结束，右手的机枪和左手的武器以及 EX 的锁定妨害功能都要不停（绝对的不停）地使用。而且，离电脑的距离一定要非常近。锁定率也要非常高。E-9 和 E-10 的电脑不强应该是很容易做到的。这样打 4、5 次后就会出现一个进攻积极的 AI 机体了。此机体在 AP 低于 5000 后就会开始使用锁定妨害机能，非常的难缠。有它当僚机的话打 EX ARENA 简直是轻松。

这里要注意的是电脑不会用 2 种以上的主武器（右手武器，两肩武器，内藏武器）。装备 2 种以上的话 AI 机会不断在几种武器之间切换，而不攻击敌人。还有教会电脑躲导弹、躲避子弹什么的是几乎不可能的。电脑永远学不会躲避的。反过来，AI 机的锁定率高得可怕，只要练成接近战机体，想甩开它是很难的。

对战推荐（SL）	近战用	导弹机
HEAD	MHD-MM/007	CHD-02-TIE
CORE	MCM-MI/008	MCM-MI/008
ARMS	CAL-66-MACH	CAL-66-MACH
LEGS	MLM-SPINE	MLM-XA3/LW
BOOSTER	CBT-01-UNB	MBT-NI/MARE
FCS	PLS-SPAO2	PLS-SPAO2
GENERATOR	CGP-ROZ	CGP-ROZ
RADIATOR	RGI-KDA01	RMR-ICICLE
INSIDE	—	—
EXTENSION	MEST-MX/CROW	MWEM-R/36
BACK UNIT R	—	CWX-DM-32-1
ARM UNIT R	MWG-MG/800	MWG-MG/800
ARM UNIT L	CWGG-GRSL-20	MWGG-HML-18





《AC3》任务介绍

●任务●

第一层 第二都市区

RAVEN 试验

僚机：有（强制）

最简单的一关。说白了就是拿来给玩家做练习、适应操作用。将几架MT干掉便过关。玩家们便成功地成为了一名RAVEN。如将一定量的MT消灭，将会出现重装MT的增援。

RAVEN 试验妨碍阻止

有消息称会有人来妨碍这次的RAVEN试验，玩家前去阻止。如能大量消灭敌MT（这关MT装备了大型能量系加农炮，命中率不高，但威力不赖，请小心）与战斗直升机，紧接着会出现一架大型爆击机。由于飞得很高，建议大家存好推进器的能量飞到其机身上，站在上面对其轰炸轻松解决。

注：很多关如果前半部分完成得出色，那么后半部分就会出现追加任务或者新的敌人出现。反之，则这关直接结束，没有下半部分。

都市侵攻部队排除

僚机：有（强制）

敌 AC：无（如对僚机不断进行攻击，那么她会成为敌人）

本关由于委托者会强制派遣一架僚机支援，所以难度也并不高。开头的敌人火力看起来很猛，但命中率几为0。消灭一定量敌人后，敌人会派出数架使用了光学迷彩的透明机体——锁定时间无法维持，只能锁住一会。大家需要掌握好这段时间，给予强力攻击。

斗技场防卫

僚机：有（一定时间过后出现）

将侵犯斗技场的敌人全数歼灭即可。在游戏进行到一定时间时，会有LV AC前来相助，没什么可担心的。不过，该关的敌人武器多为导弹，掌握了导弹的飞行规律后进行回避则比较容易。如对躲避导弹很不适应，可以考虑安装EXTENSION部位的导弹迎击装置（战斗中按下L3后打开，再按一次后关闭。EXTENSION的所有部件的开与关均通过L3操作）。

工厂占据者排除

僚机：可雇佣

敌人仅仅是一些作业用机体，完全没有什么威胁。如果想要多挣些报酬的话，就尽量多使用能量武器，而非实弹武器。

工厂占据者再排除

工厂又一次被占据不说，还在里面还装上了4个定时装置。总得来说，工厂分为两部分。上下两层各有2个装置。将这些装置全部解除后，再将周围敌人全数歼灭即可过关。要注意通往下层的那一段斜坡。如果发动机装备的不够理想，想要飞上去是不容易的。

逃亡者追击

追击逃亡中的MT。一开始目标便在眼前。只要使用一个R3的OB加速便能轻易击破。之后，搭档小姐会告诉你先前MT是假的……真的还在前面逃跑。可能的话，请多多使用OB，不然很容易丢失目标导致任务失败。

输送车辆护卫

任务是护送卡车平安通过一段公路。公路上有很多大型的石头等障碍物。需要大家全速冲到卡车前面，手动瞄准扫除。另外，如果自己驾驶的AC不小心碰到了卡车，也会导致卡车被破坏的。

第一层 自然区

爆击机击坠

僚机：有

隐藏部件：有（参照“水精制设施防卫”）



本关是“水精制设施防卫”的追加任务。一开始敌人都是一些普通的飞机。过了不久，西南方会出现目标——大型爆击机。只要将其击破，再赶往东南方将另一目标击破，即可过关。

ミラージュ部队强袭

僚机：有

敌人数量非常之多。类型是装甲MT（防御能力高）和机动装甲车（移动速度高）。弹药方面，很容易在全灭敌人前就打完，请多多注意。另外，地图上有一处有补给车，可以前往进行弹药补给。

机动兵器侵攻阻止

隐藏部件：有

僚机：有

本关绝对是场硬战！敌人是大型的机动兵器，给予一定的攻击后便会进行分离。武装基本为多发导弹与大型榴弹炮。如果大家对导弹苦手，请务必装备上导弹迎击装置（如果已经得到了反锁定装置，那么胜率会提高数倍）。分离体不一定要管，只要集中火力打败本体就可过关。另外，如果任务失败，会直接导致GAME OVER。顺便一提，不带僚机过关得到的隐藏部件是AC系列以来，最强的光剑武器“月光”。

水精制设施防卫

僚机：有

隐藏部件：有

敌AC：1机

不小心掉入海里任务便会失败。如果觉得麻烦，推荐大家装备浮游脚，如此机体会漂浮在水面上，再不用担心了。要注意击破敌人的时间。靠近防卫目标的敌人，都必须快速解决。另外，过一段时间，会出现一架敌AC。当然，使用了浮游脚的话，就不会有任何问题。另外，这关是有追加任务的。任务能否出现就要看大家的战绩了。

重要物资护卫

仍然是前一关相同的地图，如果不装备浮游脚，那么难度会非常高。大家必须随时随地注意两个保护目标，不能让它们被敌人抢走。一旦搭档发出了警告，那么不要恋战，赶快去消灭正在抢夺目标的敌机吧。

座礁船内探索

隐藏部件：有

如果没有装备地图机能，新手们可能会觉得有些难。不过就算没有该机能，走过的路线地图会自动记录下来，也不用担心。一直向下冲，差不多到了最底层后按选择键查看地图。一直朝着目标的方向前进，应该就没什么问题了。返回时，只要随时随地查看地图，也不会有任何问题。另外要注意本关是有时间限制的。

回收部队护卫

掉进海里作战失败，请装备浮游脚吧。一定时间内保护目标即可。

巨大兵器击破

僚机：有

隐藏部件：有

无论是为了顺利完成任务，还是为了取得隐藏部件，浮游脚都是必要的。当然，不喜欢浮游脚（比如说我^_^b）、凭自己的技术完成任务的也是大有人在(比如说我与F91^_^b)。敌目标只有在浮出水面时才能攻击，大家请把握好这个机会。敌人的导弹，使用反锁定装置、浮游球、导弹迎击装置（或者靠自己的技术躲）等均能轻松对付。

中央研究所防卫

僚机：有（战斗中）

隐藏部件：有

敌AC：1机

先将有MT的那个房间的敌人击破。然后等门锁解除，快速冲进去。敌人AC火力非常猛烈。任务并没有说明要击破它，所以掩护僚机逃走才是上策。一个不小心，被KO的就是你自己。不过，如果能成功击破它，完成度也会上升，并得到隐藏部件（可能的话，还是等通关以后，自由选任务时再来对付它比较好）。

耐性生物排除

隐藏部件：有

敌人非常耐打。其程度相信会超出大家的想象！弹药很可能会不足，请大家注意。一定时间过后，会出现cylinder。把它打破后，泄露出的气体能够弱化那些生物。将3个房间6个cylinder都破坏的话，敌人会变得不堪一击。但是，如果要拿隐藏部件的话，就不能将cylinder破坏……该怎么做，大家来决定吧（建议通关后再来打，使用光剑“月光”）。

研究所内大型cylinder破坏

隐藏部件：有

每房间都有6根cylinder，要注意全部破坏。另外，由于各房间通道的门很快会关闭，所以必须速战速决。如能尽量破坏周围的设施，会有额外的报酬。

敌人里混有反锁定机器，使大家不能顺利锁住敌人。可能的话，手动瞄准反锁定的家伙，将它们干掉后，锁定妨碍便会消除。

移送部队护卫

僚机：有

隐藏部件：有

本关任务保护卡车。所以请尽可能地呆在卡车身边。敌人的攻击，就拿自己作盾牌吧。

クレスト设施制压

僚机：有

敌AC：2机（根据战绩，也可能不会出现。但出现的话，完成度会增加）

需要破坏5个雷达。由于其分布范围很广，建议使用重视机动性的装备。如果能够快速地破坏5个雷达，那么会出现追加任务，即击破2架AC。

ユニオン袭击

僚机：有

隐藏部件：有

目的是将5架炮台破坏掉。由于目标没有在地图上显示出来，请大家不要迷路。凭着感觉走，相信能在30秒内完成任务。快速完成任务后，会出现追加任务“据点防卫部队阻动”。

Data Kapsel回收（Kapsel：德语。意为密封的容器或圆筒状容器）

回收4个Kapsel。如果能够装备地图机能和雷达的话，完成任务应该是非常轻松的。回收完后等运输直升机到来，任务即可结束。

据点防卫部队阻动

隐藏部件：有（同ユニオン袭击）

ユニオン袭击的追加任务。只要能够坚持在5分钟内平安无事并在时间结束后到达指定地点，那么任务便告完成。说起来简单，但是敌人的火力也是非常猛烈的。建议大家不断使用OB加速四处逃窜。这样敌人很难伤你多少AP值。顺便一提，过关后得到的隐藏部件，是AC系列中的名枪——KANASAWA。在1、2代中威力十足。但到了3代，实用性，尤其是对战中的实用性几乎降到了最低点……

第二层 环境制御区



溶解炉破坏阻止

隐藏部件：有

敌AC：1机

在4分钟内回收全部的炸弹。溶解炉由于内部温度极高，很容易导致机体过热。请大家小心。另外，上面的炸弹需要将头上的那些铁丝网破坏后才能回收。敌AC的出现对任务不会造成什么影响。但是能击破它的话，完成度会上升。

DUCT 侵入

隐藏部件：有

敌AC：1机

可能的话，最好装备地图机能。电磁波对机体的伤害非常之大，迅速行动才是上上之策。敌AC虽然很烦人，不过不去理会它对任务也不会有什么影响。

管理者部队迎击

管理者的部队，会通过各个门出现。基本上每个门会出现3个敌人。如果让它们到达了最上部，任务便宣告失败。本关最好能够装备重视上升性能的机动性装备。否则一旦不留意，让敌人跑到了上方，追都来不及了。

资料 BANK 侵入（1）

以开关关闭为目的，所以并不赶时间。整个地图里配置了相当数量的炮台。另外一路上能够见到许多红外线，留意不要碰到，否则会被打得很惨……

资料 BANK 侵入（2）

僚机：有

任务是破坏该区域的动力装置。不光是我们操纵的机体，还有不少僚机同时在不同地区执行任务。只有将一个地区的敌人全灭后，才能解开通往下一个区域的门锁。一直走到动力装置区，破坏掉3个目标即完成任务。

第三层 第一都市区

封锁地区侵入者排除

敌AC：1机

比较简单的一关。敌人武器威力不大，但数量不少，需要注意弹药的命中率。将全部敌人解决掉后，任务结束。

重要物资移送

隐藏部件：有

敌AC：1机

将卡车安全护送到目标地点。如能将敌AC击破，能够增加完成度。不过即使卡车的驾驶员不幸被干掉了，我们还是可以从卡车中拿到必要的物品亲自送到目的地。不过，如果驾驶员死了，那么隐藏部件、追加报酬等就都没了……

侵入者夹击

僚机：有（最下层）

目的地是最下层。头顶上的那些照明灯如果被打坏，那么周围会变得一片漆黑。所以最好避免误中照明灯。想要快速冲到最下层，那么最好能够装备重视机动力的装备。

强夺者追击

敌AC：1机

目标只有敌人AC而已，周围的那些杂鱼们，可以通通不理会。不过如果有闲心的话，干掉几个也会有追加的报酬。

Monorail 防卫

僚机：有

本关难度不高。敌人会不断从两边出现。只要有足够强大的火力，快速将敌人击破即可。等到 monorail 离开时任务便告结束。

第三层 产业区

采掘场制压

僚机：有

敌人非常弱，相信完全不会有问题的。不过唯一要注意的就是，不要破坏周围的设施，会扣报酬的。

脱出部队护卫

隐藏部件：有

敌人全部都是导弹武装的机动兵器。它们会源源不断地从各个通路中出现。大家最好能够装备浮游球。这样不仅能够避免自己中弹，还能够将瞄准逃脱的部队的导弹吸引开。只要等部队全部逃出该区域，任务便告完成。如果能够保证我方一个部队也没被击破，那么过关后能得到隐藏部件。另外，本关有追加任务。

キサラギ扫讨

僚机：有

敌AC：1机

与僚机一起到达目的地后，将进行分头行动。如果这时大家靠近门边，则僚机会在原地将这里的敌人歼灭。我们则到地下去歼灭其它敌人；而如果一开始我们呆在原地，那么到下面去歼灭敌人的，则是僚机。

将敌人全部歼灭后，在最下层会遇到敌人的AC。如果之前弹药和AP都已经消耗过多的话，那么这里恐怕是没办法打败它的……推荐使用1000发的机枪打这关，以保证弹药的数量足够。

桥上占据者排除

隐藏部件：有

敌人基本没有任何威胁。随便什么装备都能够轻松解决。不过要注意隐藏部件的取得方法。掉下去任务就会失败。

连络桥破坏工作

隐藏部件：有

本关任务是放置炸弹。在标有目标的地方设置好炸弹。全部安装完毕就可结束。

关于隐藏部件的拿法，可以利用桥的缝隙攻击那两台monorail，也可以冲到桥中的下层位置攻击，这样能够保证100%的成功率。不过冲到桥的下层部分时小心不要把能源耗尽掉下去。

工作部队救出

隐藏部件：有

可以说敌人完全对你没有任何威胁。这关一开始就需要尽快赶到需要援助的工作部队那里。将门打开后，工作部队开始向外脱离。大家只有紧紧跟随在身边，注意消灭周围出现的敌人就好了。

下水道调查

周围不断出现的蜘蛛状的敌人最好不要去管，以便节约弹药。一路向右、再向左到达目的地后打开水门（白色的开关）。之后，返回本关开始点附近的一道门，按下开关开门后，便会出现一只巨型蜘蛛。这个BOSS攻击力非常之高。哪怕大家装备再好的装备，挨上几下也会奄奄一息的。最好以BOSS为中心作圆周运动，边跑边打。周围无限出现的小蜘蛛最好无视。

另外，如果有人玩到这里发现自己无法锁定BOSS时，那么最好提取进度后装备上“生物探测器”。



毒气混入阻止

隐藏部件：有

请注意一旦掉进水中任务就会失败。首先飞到水坝侧面的最近的一道门中，将门锁解除。出来后飞到5号门里，将6号门锁打开。在6号门中再将开关打开。到来最下面将装置解除后任务便告完成。中途的那些直升机很讨厌，但由于数量是无限的，最好不要去理会。

训练辅助

隐藏部件：有

任务是躲避敌MT发射的导弹。只要躲避完全部的导弹，过关便能拿到隐藏的部件。说起来简单，但做起来确实不易。推荐把武器全部去掉，装备浮游球、导弹迎击装置或反锁定装置。

第四层 能源生成区

能源炉防卫

敌AC：1机

非常棘手的一关。一开始，眼前便会展开一道粉红色的能量墙。接触的话会损失大量AP。固定时间过后，能量墙消失。这时应该赶快向前加速冲。稍等一会，正前方的目标便会实行能量加农的炮击。在看到两边有空间时就要马上躲避。如此重复，走到目标前方将其击破后，才正式开始本关的防卫任务。敌人只有AC一机，但武器以能量系武器为主，算是很强了。不过如果有反锁定装置的话，应该会轻松击破它的。

侵入路探索

僚机：有

敌AC：2机（其中一机原本为僚机）

一开始的敌人为4架光学迷彩的MT。虽然没什么威胁，不过要注意AP与弹药的消耗。在它们被破坏后，敌AC出现，同时强制出场的僚机也会成为敌人。1对2明显对自己不利。大家可以在一开始手动瞄准将僚机击破——成为敌人前她是绝对不会反击的。

ACCESS PROGRAM夺取

本关并没有时间限制。只要不会迷路，相信能够轻松通过。对于经常迷路的玩家，建议装备地图机能。到达目的地取得PROGRAM后，按照原路线返回任务便告完成。另外，一路上有许多锁定妨碍ＥＣＭメカ。不手动将它们消灭的话，是无法瞄准敌人的。

ミラ　ジュ设施侵入

敌AC：1机

地图基本与“ACCESS PROGRAM夺取”一模一样，不过任务也麻烦了许多。需要大家先将各个在地图上显示了位置的目标锁输入密码解除。将全部的密码输入后，位于三个密码房间中央的那个房间的门锁就会解除。将目标资料得到返回时，会遇到敌AC1架。该AC算是非常厉害了。如果之前弹药消耗过多，那么这里可以说没有任何胜算。建议使用1000发的机枪。

中枢

中枢侵入

敌AC：2机

AC3的最后一关。然而难度却比想象中简单地多。之前的敌人，可以完全彻底无视，只管冲就好了。在前半部分通过后，弹药、AP会自动全回复。在通过电铁来到最底层后，大家要同时面对2架AC。只要先集中火力消灭其中之一，剩下的就好办了。建议使用反锁定装置。进入管理者的区域后，只要将眼前的柱子破坏，任务便告结束。周围的敌人都可以完全无视。

游戏研究

游戏通关后，大家便可以任意选择AC3的全部任务进行游戏。将斗技场完成后，还能够参加双人斗技场（任选一个机体做你的僚机）。另外，还能够得到一个强化部件OP—INTENSIFY（同等于AC系列里有名的强化人间）。

当然的，一开始这个强化部件没有任何作用，装了白装。不过，全部机能得到后，强化人间会成为最强的战士！

各强化机能取得法如下：

导弹迎击能力强化：第一层自然区“水精制设施防卫”中击破敌AC

破坏炮、肩扛机枪等重型肩部武装可以在任何时候使用，不用再原地蹲下：“机动兵器侵攻阻止”中将分离后的子机击破

冷却机能强化，不会因为OB等过分使用而过热消耗AP：“机动兵器侵攻阻止”中将本体击破

使用光剑时能够发出月牙：“巨大兵器击破”中击破目标

月牙使用方法：在挥出光剑的同时，按X键（即推进器的那个按键）

射击补正最适化：第一层特殊实验区的“中央研究所防卫”，将敌AC击破

回旋性能强化：第二层环境制御区“溶解炉破坏阻止”中将敌AC击破

自动附加各种探测器：第层第一都市区“封锁地区侵入者排除”中击破敌AC

能量消耗减半：在斗技场中打败A-2

追加雷达机能：在斗技场中打败D-1

光剑攻击范围增加：在斗技场中打败E-32

注：由于E-32装备了反锁定装置，所以玩家与之对战时可能会屡战屡败，大叫恼火。如果大家自己也能装备该装置，或者在其使用反锁定时进行OB逃跑，那么等其反锁定装置5次使用结束后，E-32就只能被你任意摆弄了。

奖励部件：

名称	取得条件
肩部导弹：CWM—S60—10	在斗技场打败アデュ
散热器：MGP——VE905	在斗技场升到D等级
ＦＣＳ：VREX—WS—1	在斗技场打败イエロ　ボ　ト
右手武器：CWGG—GR—12	在斗技场升到C等级
ＯＰ：OP—E—LAI	游戏进行了一段时间后，通过电子邮件得到
肩部武装：CWC—SLU—64	在斗技场升到B等级
手：CAL—44—EAS	接受了クレスト的一定量委托任务后
脚：MLR—MM/PETAL	接受了ミラ　ジュ的一定量委托任务后
脚：CLR—00—MAK	在斗技场升到A等级
手：CAW—DC—03	成为斗技场之王
ＯＰ：OP—E—LAP	接受了キサラギ的一定量委托任务后
肩部武装：CWX—LIC—10	接受了クレスト的一定量委托任务后
肩部武装：MWX—MX/STRING	通关后
强化人间ＯＰ：OP—INTENSIFY	通关后

隐藏部件：在部件的面前按圆键便能取得

任务名	部件	入手方法
第一层 自然区		
水精制设施防卫	INSIDE：MWI—DD/20	起点背后的长水管的边（紧挨着边界线）
水精制设施防卫	左手武装：KES—ES/MIRROR	完成追加任务“爆击机击坠”后的追加奖励
机动兵器侵攻阻止	左手武装：MLB—MOONNLIGHT	不带僚机出战并完成任务
机动兵器侵攻阻止	BOOSTER：CBT—FLEET	起点右后方靠近边界线的小黑点
座礁船内探索	右手武器：MWG-SBZ/24	最下层靠左房间的角落（与目标房间正相反）
巨大兵器击破	左手武器：KWB-MARS	起点处正下方的水面上（需要用浮游脚来拿）
第一层 特殊实验区		
移送部队护卫	雷达：MRL-SS/SPHERE	某大型雷达与基地之间
大型 cylinder 破坏	肩部武装：KWX—OC—22	将所有能破坏 cylinder 破坏并将敌人全灭
ユニオン袭击	右手武器：MWG—KARASAWA	快速消灭5个炮台后，完成追加任务
耐性生物驱除	EXTENSION：CEEC-00-XSP	不破坏 cylinder 且全灭敌人（难度不小）
第二层 环境制御区		
DUCT 侵入	EXTENSION：MEST-MX/CROW	第二层目标物的上方道路（需将头上铁网打破）
第三层 第一都市区		
重要物资移送	EXTENSION：CEBT-HEX	安全护送车辆达到目的地，过关得到
第三层 产业区		
工作部队救出	EXTENSION：MEBT-OX/MB	门打开后，某段道路的旁边的排水口中
训练补助	肩部武装：KWM-AD-50	躲开所有的导弹，过关得到
毒物混入阻止	肩部武装：MWR-M/45	从出发点往背后走的地面上。
桥上占据者排除	头部：CHD-04-YIV	出发点的正下方的桥下层。注意不要掉下去了。
联络桥破坏计划	左手武装：KWG-HZL30	破坏在桥内行驶的两架 monorail 车后过关得到。
脱出部队护卫	肩部武装：KWG-KWX-OC-22	对目标进行安全护卫后，完成追加任务得到。
脱出部队护卫	散热器：RMR-ICICLE	护卫目标无一伤亡过关后得到。
其它		
AC TEST	脚：MLH—MX/VOLAR	在测试中得到A以上的综合评价

关于对战

通常只能进行1-2人的对战，不过也可以让AI出场。当使用了2台PS2以上与ILINK线后，便能够进行1-4人的对战了。最大可以进行4台PS2、8人对战。很爽吧！

PS：AC3的资料篇《静寂的战线》，对战地图比AC3要多出了不少。大家在对战时可以用资料篇。而且也可以读取3代的进度，十分方便。

《静寂战线》任务介绍

ZONE 1

侵入者击破

MWG-SRFX/70（右手狙击枪）85秒内过关。

任务简介：任务的第一关，没任何难度。敌人分别在3个区域中。都是些一枪就爆的MT。

建议及要点：用轻2足加一把KARASAWA的话上述条件是很容易达到的。

资源输送艇护卫

CAL-33-ROD（重型腕部）コンデンサ（电容器）被破坏个数2个以内。

任务简介：这关任务本身很简单，只是隐藏部件的条件有点麻烦。自机只要一进入房间所有MT都会向你开火，这时特别容易打中コンデンサ。

建议及要点：要避免使コンデンサ处在自机和敌MT之间。在开头的房间只要一开始就冲到房间正中然后小心不要误中就行了。在最后的房间中，一直顶在天花板上飞。这样就算MT发炮过来也只会打到コンデンサ的上面的管子上。不会对保护目标造成影响。

可疑集团排除

CWG-HGB-80（右4连击手枪）90秒内先头部队击破。任务追加。然后将本队击破，总用时120秒以内。

任务简介：敌人为2足MT部队，确定好敌人的位置就可轻松过关。

建议及要点：带上肩部雷达，武器用名枪KARASAWA的争取一击灭敌节省时间。

警备部队佯动

CAW-SDBZ-108（火箭筒武器腕）大量破坏一般车辆，尽快完成任务。

任务简介：破坏一般车辆后敌人就会出现。

这关有两种敌人出现：

1. 只破坏几辆一般车辆。出来的是6架接近战用MT。

2. 尽早！破坏一般车辆。出来的是RANK AC。

敌AC RANK E-7 武装：脉冲能量枪和小型导弹。

建议及要点：敌AC非常弱，加上地形狭窄，用重武器很快就可以搞定。

己方部队掩护

MWG-MGL/300（左机枪）己方的损害在一辆以内。

任务简介：本关的敌我识别无效，连自己人也会锁定，所以开火时一定要看清楚。敌坦克为茶红色。己方为蓝绿色。

敌人有两架MT与我方坦克交战中，对我方的坦克造成了极大威胁，一定要优先排除。

建议及要点：熟记敌我的位置。这关一样要赶时间，所以尽量一击灭敌。武器还用KARASAWA。

机密DATA先取

CWG-HGB-90（右3连击手枪）快速过关。

MWGG-HML-18（左手导弹）维持高AP过关。

任务简介：敌人为3架RANK AC。

第一架在竖井中出场，RANK D-5 武装：轻2足，双手能量步枪。

第二架在两道门后，RANK D-3 武装：浮游脚，机枪。

第三架会在你和第二架缠斗时从天花板上下来。RANK E-1 武装：中2足，实弹步枪。

本关有一定难度。

建议及要点：用中型机体，实弹防御力重视，以机枪为主要武器，左手带把光剑用以对付第一架。

アーカイブ强袭

MLM-XA3/LW（中2足） 高AP过关。无需从追加任务开始，从本关开始即可。

任务简介：本关开始的一段时间内我方处于磁气风暴中。锁定不可且雷达上也不会有显示。只有在风暴的变弱的一瞬间才能LOCK。MT全灭后，RANK AC（RANK B-3） 登场。武装：右肩复数导弹（残弹2）、左肩榴弹炮、武装碗。攻击力较高而防御力低。与AC对上不久，会有轰炸机来掩护，小心不要反被它打到了。（本人就挨过）

建议及要点：先在地图边的山丘后找个角落躲到磁气消失再出去。机体的弹药一定要备足。对付MT最好的是KARASAWA了，对付那架AC用机枪是最好的。

无人要塞镇压

CAW-TITAN4（武装腕）将敌AC消灭且僚机要生存。

MWG-GS/80（右能量霰弹枪）在放满箱子的房间最深处。将没△记号的箱子全部破坏就可找到。

MHD-MX-BEE（重装头部）第一个TARGET门外右侧的墙有一块可以破坏。（按出地图可见一个进不去通道）通道尽头的房间里有个箱子，破坏后发现。

MWM-SM30/3（肩部高回避导弹）消灭十驾以上敌MT。高AP过关。

任务简介：这关敌人众多且多用能量武器。虽然有僚机但不和你走一条路。也就是说帮不上什么忙了。

跟无人AC打了一会儿后，僚机会出来掩护你的。说是掩护其实起不了多大作用，大家还是小心自己吧。

建议及要点：以能量防御力为主。使用机枪加榴弹炮过关较轻松。

注：将目标破坏即可完成任务。无需破坏那台该死的AC。S RANK即可达成。

ZONE 2

密林部队击破



MWG-DKP/100（右双发脉冲步枪）80秒内完成。

任务简介：敌机在丛林中时隐时现很是讨厌。且敌人隐形时雷达没显示，也无法锁定。

建议及要点：带上僚机会比较容易打到S RANK。

新设基地防卫

CWG-ARF-120（右步枪）基地受损轻微。自机受损轻微时。

CWG-SRFL-50（左狙击枪）快速过关。

任务简介：敌人以分体MT和2足MT组成。数量众多。容易造成弹药耗尽的情况。且分离后的飞行机回避较强，重型能量武器不容易打中。。

建议及要点： 右机枪、左光剑、再加上导弹和弹夹。

电力设施崩坏阻止

OP-TQ/ESE（OP）地图最右边那条通路有个被破坏的门。部件就在门的另一边（绿色处）。从那条通路的另一个门进去的房间的右边角上方有铁丝网（白色处），破坏后就可到达损坏的门的另一边了。

MWG-XCP/150（右激光步枪）230秒内完成。

CWG-SBZL-20（左扩散火箭筒）敌全灭，AP大于60%

任务简介：所有的灭火装置都打开后。神秘AC出现在出发点的房间里。武装是小型榴弹炮、双发导弹、光剑和双手能量炮。

建议及要点：装备机体要加强散热和实弹防御力。带上肩扛榴弹炮能够对敌AC造成较大伤害。

无人部队迎击

CWG-BZ-80（右火箭筒）保护目标（电容器）不被破坏。

CWI-GJ-40（内藏部件）摧毁30架以上的敌机。AP95%以上。

任务简介：敌人会不断地从门后出来。每次是一架MT和一组穿飞行服的人。

建议及要点：和最开始的几关一样。用KARASAWA就可以了。只要一击破敌，条件一般都可达成。装备肩部雷达

最终防卫线行进阻止

MWG-XCD/70（右2齐射光束步枪）己方部队无被害。

KWC-HZ120（肩掷弹器）高AP，短时间完成任务。

任务简介：敌人是装备了光束武器高机动MT。分左、中、右三路从正前方接近。

建议及要点：装备大范围的雷达，走到地图的最前方等敌人来。这样己方部队也不会有损害的。另外带上僚机会比较容易。

新设基地侵入

MWEM-R/36（EX）坐标X-141 Y000 Z383。

MWG-SBZ/48（右扩散火箭筒）前半不被直升机发现，也不攻击直升机。

任务简介：前半段按地图行进即可。不要被直升机的灯光照到就不会被发现。后半段的地图在前面的游戏中已经见过了，只不过干的事相反而已。敌人较多，且多为重型四足MT，装备为光束炮和垂直导弹。后半段任务完成后追加依赖——"新设基地制压"。

建议及要点：装备光剑对付MT会比较轻松。否则的话弹药会比较紧张。对于第二个追加报酬部件的条件，有个诀窍：就是飞得跟直升机差不多高，这样灯光的的范围就会相对的变小。只要你不撞到正面的灯就不会被发现了。另外小心不要超高。

新设基地制压

CLB-LS-3771（左手光剑）新设基地侵入的追加依赖中以高AP完成。

PLS-SRA02（FCS）天花板正中的管道中的横梁上。

CWGG-GRS-30（右携带型榴弹炮）全热源能量管道破坏。

任务简介：敌人为两台RANK AC

1 RANK E-1 实弹步枪，小型导弹。

2 RANK D-7 机枪和投枪。

不过不用担心你也有一架是RANK AC的僚机。

C-1 装备：中2足，实弹步枪。

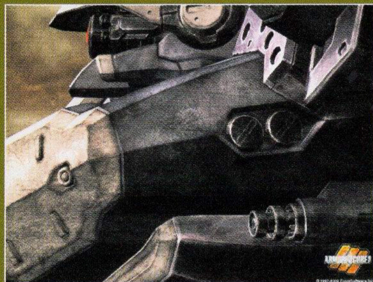
场地四周的几根柱子就是能源管道了，破坏后环境温度会上升。全破坏后大概有400度左右。

这时再受到实弹打击的话会很容易过热的，但是这对对方也是同样的。

建议及要点：先打击坦克脚的AC会让战斗轻松些。还有就是对方的实弹武器较多，所以开始时尽量不要破坏热源能量管道以免自机温度太高导致过热损失AP。

ZONE 3

特别输送机护卫



CWG-ARF-180（右3连发步枪）强夺输送机运送的AC用部件（任务强制失败）。

MWG-DKP/90（右双发脉冲步枪）输送机耐久力60%以上。

CWGG-GRSL-20（左榴弹炮）刚开始时右手边的两个仓库中更右边的那个里面。

MWG-HGBL-90（左火箭炮）37以上的敌机击破。

任务简介：任务刚开始到运输机降落这段时间出来的是战斗机，每次3机一组。运输机降落后增援的高机动MT登场，也是3机一队。MT和战斗机都是每击破一组，下一组才会出现。

建议及要点：使用轻型机体并装备大量的机枪类武器，高速击落敌机是达成37体的敌机击破的关键。

オルキス集光设施防卫

CWC-CNG-500（肩机枪）240内完成任务。

KWEL-EJ22（EX）发现侵入的人形MT的通道的反方向房间中。

MWG-XCDL/80（左双发光束枪）全灭敌人且自机未破坏减算对象。即过关的报告中特别减算为0。

任务简介：任务的前半段在地面上，敌人主要是分体MT部队。地图较狭窄容易出界。后半段在地下，分为两层。两层分别有一个打不开的仓库门。

建议及要点：前半段空中的敌人较多，仍装备机枪来压制。后半段地形狭窄、回避率低且敌人众多，中型或重型机体的AP和防御力是必须的。

特殊输送车辆追击

CWG-GSL-56（左霰弹枪）快速完成任务。

CWI-FMHS-30（内藏部件）在中间的一处奇怪的门里面，走过去调查得到。

任务简介：在通道中追击一辆轨道运输车。车速大概在730左右，比最快的脚部都要快一大截。其尾部的车厢打烂后里有一门双管激光炮。左右还个有一排小型的机枪。

建议及要点：不带僚机，用最快的浮游脚，装备OB的CORE，武器就带MOONLIGHT月光。使用两次OB超到运输车的前面停下，让运输车推着自机走。然后用MOONLIGHT大砍4、5刀就解决了，轻松快捷。

バルガス空港警备

MWG-XCW/PK（右光束步枪）导弹全部或接近全部击坠。

任务简介：导弹会从地图的4个方向依次接近。导弹在接近自机或控制中心时会分成4个小导弹进行攻击。

建议及要点：用射程为1200的狙击步枪加上ND-2{RANG1200}的FCS和范围大于1200的雷达。站在控制中心上面按顺序将导弹击坠。

集光装置破坏阻止

CWB-DC-150（双肩机枪）减算对象全保全或大部分保全。

任务简介：本任务的地图与オルキス集光设施防卫是一样的。敌人为AC（RANK C-3）一架，分体MT若干。敌AC为中型机体，装备右手火箭炮、光剑与双肩弹夹。敌AC攻击力较高且采用近接战法，再加上地图狭窄拉不开距离可说是相当难缠了。

建议及要点：AC应优先排除。装备上机体以实弹防御为主。武器的采用复合武器，右手机枪，肩扛榴弹炮（グレネード）。AC用榴弹炮对付；空中单位用机枪对付即可。

ZONE 4

ローダス兵器开发工厂救助

MWG-XCD/100（右2连发激光枪）高AP完成任务。

CWEM-RT16（EX）激光卫星的攻击将地图正中的建筑破坏后，到里面就可发现。

MWC-LQ/80（肩重型激光炮）高AP完成任务。

任务简介：本关任务艰苦。前半段：敌人为飞行MT，在地图的两个边上还各有一架2足MT。开始一会儿后就会不断有激光从头上落下来。每道激光发射前会有一道红外线进行照准，这时躲开就行了。地图边上还有3辆补给车可以补给AP和弹药。要充分利用。

后半段：对手是又是那架神秘AC，击破后过关。

建议及要点：装备和武装与集光装置破坏阻止一样。但因为有补给车的存在可以不必在意武器的弹数问题。机体也要尽量的轻量化以提高运动性。否则容易被卫星激光炮打中。

武装集团排除

KWI-RJ/60（内藏部件）第三层刚进门时，面前的箱子。

KWG-ARFL150（左3连射步枪）短时间完成任务。

任务简介：任务地图是在高楼上，很有高空作业的感觉。启动电梯开关后电梯会带你上升，你也可以直接飞上去。一共有3个房间，第一、二层是重型MT。第三层是一架RANK AC（RANK C-2武装：榴弹炮武器腕、中型导弹）。敌人数量不多，但武装都较强。

建议及要点：为了赶时间，电梯那段要全部飞过去。最好使用中型机体而且防御力教高。武器还是用KARASAWA+MOONLIGHT最好。

ウィリアス植物研究所探索

MWG-KPL/150（左脉冲步枪）一开始直走，最里面的房间的底部。坐标：X022　Y949　Z1144

MWGG-HRL-32（左手提火箭炮）敌全灭。

任务简介：简单的探索任务。路上就只有几架MT而已。快速完成后会有追加委托：生物兵器破坏

建议及要点：无视敌人横冲直撞。

生物兵器破坏

KWB-SBR44（右突刺剑）出发时的房间里有一处裂缝的墙壁（绿色），破坏后进入可发现。

CWR-COTTOS（肩大型火箭炮）植物研究所探索的追加委托中，快速破坏后又有生物武器出现，将其破坏。

任务简介：敌人是两架生物坦克。武装有3门激光炮和发热装置。周围还有小型的浮游炮。

建议及要点：中型机体。依然只装备KARASAWA和MOONLIGHT。但是散热要特别注意，一定要选最强的散热器。战法很简单：先解决掉浮游炮，期间要小心本体的主炮。然后绕着本体转用光剑攻击。如果快过热了就离开一点，反之则接近连打。

ZONE 5

选定试验



MWG-MG/700H（右机枪）2架AC破坏。

MAH-SS/VV（中型腕）目标物大量破坏。

任务简介：任务的场地是AC TEST1的场地。任务目标是比谁破坏的目标更多。不过一开始你就会遭到2个方向的攻击，两台AI会一起对你发动攻击。反正要达到两个追加报酬条件，都要破坏两架AC。干脆一开始就以消灭他们为目标吧。

两架AC的装备和武装：

1 RANK C-1 实弹步枪、光剑和爆雷导弹。

2 RANK C-7 浮游脚中型机体。以导弹为主要武装。

建议及要点：破坏两架AC后还要破坏目标物，所以要留点弹药。装备一把肩部扛机枪是最有效的方法。

新型兵器破　坏

KSS-SS/707A（左手实盾）第一个房间里的。坐标　X-998　Y112　Z342。

CWGG-HLR-ALX（右手火箭炮）高AP完成任务。

CCM-0V-AXE（CORE）无人AC 一台破坏。

MWR-AR/603（肩3连射火箭炮）无人AC 二台破坏

CWM-GIGAS（肩大型导弹）无人AC 三台破坏

任务简介：本任务的敌人较多，而且相当难缠。不过有一架补给车随行使任务简单了不少。虽说有2次补给的机会，但烦人的是一次是不能把弹药加满的。最后的无人AC打掉一架会马上再出来一架。虽说不强多打几架机体的AP也会有点危险。无人AC破坏的目标达成后，进入另一道门将墙上的AC的样板破坏就过了。单纯想过关的人，可以不管路上的敌人和无人的AC。和无人AC僵持一会儿后另一道门就会开了。将样板破坏后就过关了。

建议及要点：将敌人全灭并补给后在与无人AC对战。AC的近战能力较强，尽量不与其接近。机体以防御力和AP武装为主。武器以机枪为主，光剑在本任务中也比较好用。

空艇部队护卫

MCH-MX/GROA（CORE）敌机大量破坏+短时间+无补偿对象被破坏。

任务简介：空战地图。在开始的一段时间里门打不开，只能从一条小缝里面向外面打。风暴过去后，才能出去。敌人为飞行用MT和战斗机。

建议及要点：用轻型机体，机枪加肩扛导弹就可轻易过关了。

新机能运用测试

MWB-MX/WAKE（肩部助推器）　前半的导弹全回避。巨大MT破坏。

任务简介：仍然是空战地图。开始是躲避导弹，然后是实战TEST。目标全击破后，无人飞行MT部队来袭。快速将飞行MT全击破，大型MT登场。大型MT击破后完成任务。大型MT的耐久度较高。

建议及要点：轻型2足机体。只装备机枪和光剑就可以了。另外可以带上个弹夹以备万一。躲避导弹的好方法：飞到导弹射程外去等训练结束就行了。地图上有一架运输机刚好在射程外，飞上去站着就好；或者就是另一边的空中连续飞行也行。大型MT有个简单的破坏方法：飞到MT的上面用光剑解决掉它。MT的移动速度很快，用"OB"的话能较轻松地接近。大型MT击破后不要松懈，此时自机仍在空中，要降落在某一架飞机上后才会过关的。小心不要落下去了。

卫星兵器内探察活动

KWG-NHZL60（左发火型投枪）第二个开关解除后，原来不能打开的门就开了。破坏那个房间天花板的铁丝网后进入，在另一个房间里。

OP-EO-LAP（OP）头部部件无地图记忆功能状态下，完成地图到一定程度。

CWM-HA30-4（肩4连发可能高机动导弹）完全完成地图，包括天花板等。追加报酬50000元且要短时间内完成。

任务简介：卫星内敌人不多，主要有地面激光坦克（很结实的）和小型浮游MT（能使你的发动机出力下降）。完成地图后会有一句语音提示。

建议及要点：轻量机，带上一点实弹武器和光剑。这样和小型浮游MT战斗会容易些。

ミラージュ本社ビル防卫

CWX-DM-60-1（双肩4齐发中型导弹）敌2 AC破坏。

MWM-SM36/1（肩小型导弹）任务开始的地点后方的直升机降落场下面。

任务简介：直升机降落后过一段时间任务就会失败。优先破坏直升机，其他的飞行MT基本可以不管它。直升机全灭后会有两架AC来增援。对AC战是在大楼内，场地较狭窄。

敌AC武装：

1 RANK D-1 4脚中型机体。以火焰发射器为主要武装。

2 RANK C-7 浮游脚中型机体。以导弹为主要武装。

建议及要点：装备对抗AC用的武器。中型机体、机枪加光剑。

卫星武器破坏

MWR-TM/30（肩3连射小型火箭炮）　僚机生存。

任务简介：在放能量增幅器的房间会遇到一架无人AC。装备中有锁定及雷达妨碍装置。将能量增幅器全破坏后任务结束。无人AC可以不破坏。注：破坏无人AC可能是拿隐藏部件的条件之一。

建议及要点：敌AC在开启锁定及雷达妨害装置时是无敌的，此时注意回避但不要离得太远。或者自机也装锁定及雷达妨害装置。自机启动锁定及雷达妨害装置或离得太远是无人AC会对着僚机打，这个要特别注意。

未进入地区探索

MWC-OC/30（肩部浮游炮）　在坠落运输机的仓库里。

CHD-MISTEYE（头部）　破坏增援的2台无人AC。

任务简介：任务开始后会不断有无人的MT接近。MT主要有两种：一种是最接近AC的MT；另一种是装备了火箭筒增加武装的高机动MT。全部快速破坏后会有2台无人AC来增援。另外这关没任何补给。

建议及要点：敌人数量众多，武器命中率奇高。没有高AP与高防御力的话会很辛苦。至于敌AC装备了足够的机枪的话还是好对付的。

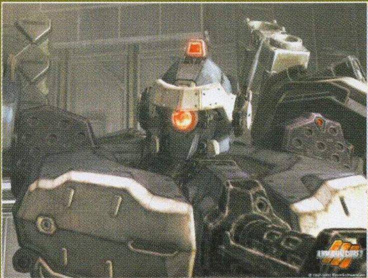
旧基地要塞制压

KM-AD30（肩部30%弹仓）　尽快将"迷之AC"破坏。

任务简介：这关是纯粹的消耗战。敌人以前见过的只要能出场的是都有。任务中途会LOADING一次，AP和弹药全回复，且时间也会从5点正开始。所以前半可以放松一些。后半的杂兵能躲就躲，击破迷之AC后再破坏目标物过关。不管迷之AC直接破坏目标也过关。

建议及要点：中型或重型机体。装备肩部扛榴弹炮对付迷之AC。装备机枪、光剑对付杂兵就行了。

未进入地区最深处侵入



CWC-LIC/100（肩线性加农炮）2台迷之AC破坏。CCH-04-EOC（CORE）高AP短时间完成。

任务简介：资料篇的最终任务。在去目的路上会分别遇到2架迷之AC，可以打也可躲过。在第二架AC那里，把房间里4个斜放的装置打开后，地上的闸门就会开启。在打最终BOSS前也会LOADING一次。本次的最终BOSS可说是AC历史上最弱的了（与《装甲核心—竞技场之王》的最终BOSS "9球"样子差不多，但战斗力差远了）。机体不明（根本就不是AC）移动速度较快，攻击力虽高但命中率低。

建议及要点：装备导弹和机枪就可轻易击倒BOSS。能打到这里相信技术已经相当不错，其他就只能靠自己了。

其它隐藏的部件

CLL-03A-SRVT（轻2足）	用轻2足进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
CLM-02-SNSKA1（中2足）	用中2足进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
CLH-04-SOD（重2足）	用重2足进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
MLB-MX/008（逆关节）	用逆关节脚进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
MLF-RE/006（4足）	用4足进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
CLC-D4ZTSL（坦克脚）	用坦克脚进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
MLR-MX/LEAF（浮游脚）	用浮游脚进行10回以上的任务。会收到商店追加制品的MAIL
MWG-HGB/108（右6连发步枪）	全任务S RANK 完成

竞技场中

KWG-NHZL30（左发火型投枪）	E-8 击倒
CWR-M70（肩部火箭炮）	D-7 击倒
CWM-BM60-1（肩部爆雷导弹）	C-7 击倒
MWG-SRFE/8（右狙击枪）	B-4 击倒
MCL-SS/RAY（CORE）	A-3 击倒
MWG-MG/FINGER（右五指枪）	A-1 击倒
RGI-KDA01（散热器）	E-15 击倒
CWI-DD-30（内藏部件）	E-21 击倒
CWM-HA40-8（肩部8连发可能高机动导弹）	EX 竞技场取得第一名

雷文等级的提升商店也有新制品追加

MRL-MM/001（肩部武器）	RAVEN RANK D
MWGG-HNRL-100（左火箭炮）	RAVEN RANK C
KAW-SAMURAI2（光剑武装腕）	RAVEN RANK B
MAM-MX/MDD（重装腕）	RAVEN RANK A
MBT-NI/GULL（推进器）	RAVEN RANK S

隐藏要素

完成度

全隐藏部件入手且任务中的全AC击破（如警备部队阳动中的AC）后完成度99%，如有AC3的强化人间插件（OP-INTENSIFY）则完成度100%。但要注意完成度和成功率不能同时100%。

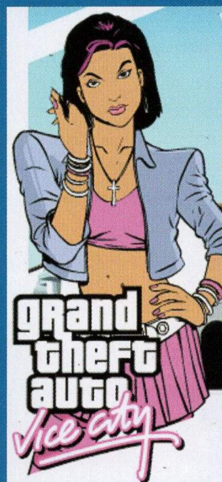
纹章

可以取得在斗技场中打败了的RANK AC的纹章。在RANK AC 的说明画面下按着START键即可。

文：dongdong



横行霸道 罪恶之城



PS2	Rockstar North	ACT	1人
	2002年10月28日发售		1888KB
DVD-ROM	—		49.99美元

游戏的主人公TOMMY在结束了监狱生活后，重新开始了生活，但是黑头SONNY并不满足于只呆在LIBERTY，于是TOMMY开始了在VICE CITY的"幸福生活"！

基本操作

非驾驶状态	
十字键／左ANALOG	移动
□	跳
△	进入／抢夺交通工具
×	跑
○	攻击／射击
L1	向前看
R1	瞄准
L2／R2	更换武器
L3	蹲下
R3	向后看
START	暂停
右ANALOG	第一人称视点

驾驶状态	
十字键／左ANALOG	移动
□	倒车
△	离开交通工具
×	加速
○	攻击／射击
L1	转换电台
R1	刹车
L2／R2	向前或后看
L3	按喇叭
SECLET	换视角
START	暂停

游戏要素



游戏主要是以任务制进行，但是游戏超级丰富的游戏要素和极高的游戏性才是吸引玩家的制胜法宝！

游戏中玩家会不断的接到任务，只要玩成一个任务就会接到另外的任务，接到任务后打开地图就可以看到地图上标有三角或者是正方形的图标，这时侯我们只需要到达图标处执行下达的任务就可以拿到酬金，中途大家当然可以"烧杀强掠"，当然要小心警察，实在不爽就连警察也KO掉吧！

1.游戏中有主线任务和支线任务，全部完成之后既任务达成率100%后会有特别奖励。

2.交通工具：大家中途可以抢游戏中的车辆来为自己使用，方法是靠近车以后按三角键就可以抢夺别人的车了。需要注意的是不要在警察的眼皮底下拦路抢劫，否者被警察逮捕可就不好了。当然如果利用后面为大家献上的秘籍就另当别论了！

3.通缉级别：《GTA：VC》加强了对玩家的限制。一旦违法画面右上角就会亮起星星；如果玩家不断的犯罪，星的颗数就会不断的增加，随着星数的增加，通缉级别就会不断的提高，这时候来追捕玩家的警察部队也会跟着越来越强！有兴趣的玩家可以好好享受一下被K的滋味！

4.房产：游戏中开始赚钱的途径就是接任务，当然当大家的通缉级别为零时，也可以做好人来抓贼来获得50$好市民奖，即街头暴力任务。其实到游戏后期大家可以利用前期通过不段途径得来的$来进行购置房产，成为超级大业主！购置的房产可以根据不同的情况来提供给大家不同的好处，例如存档点，停车场等等！好好利用吧！当游戏进行到一定时间的时候就会出现有能够让玩家购入的房业，这时门前的标志会变成绿色！

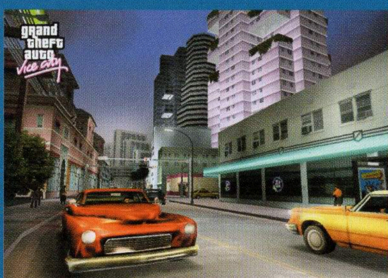
5.存档点：游戏刚开始的存档点在进行第一个任务的酒店，红色的"录音带"就是存档点。随着游戏的不断进行和大家房产的不断增加，存档点会越来越多！

6.标记解说：UCG69期36页。

流程功略

在不满现状以后，玩家的顶头老大SONNY指示玩家去和黑帮进行毒品交易。到达交易地点后，突然遭到另一伙黑帮的袭击，结果TONNY身上用于交易的巨款也消失的无影无踪！在到达完全地点以后，同伴KEN建议TONNY先到达不远处的旅馆休息休息。接下来大家就可以开始正式游戏了！

An Old Friend



地图上的正方型图标处就是ocean ivew旅馆。(以后的功略中会省略地点图标的提示)玩家先拿这辆车熟悉熟悉操作吧！进车后不用调台就可以欣赏到Michael Jackson的《BILLY JEAN》。到达旅馆就可以进行第一次的储存工作了。

报酬：无

SONNY在知道TOMMY把交易搞砸了以后大为老火，并命令玩家把黑钱和交易的货品都拿回来！玩家在以后的目的就是想方法取会失去的美元！第2天TOMMY就急忙赶到lawyer商讨怎么样才能追回失去的巨款。(大家要多多注意左下角的小地图，标志L就是文中的lawyer。打开地图大家就可以对照参考)在得知今天在油轮上黑帮人物COLONEL开PATAY的消息后，TOMMY决定前去打听消息！

The Party

拿到KEN的邀请卡以后，可以先去rafael换一套笔挺的西装，然后在码头就可以登上豪华大油轮了。认识COLONEL之后，他会让他的女儿带玩家参观。(大家不要乱来哦~~~~)随后玩家要做的就是带她到POSITION CLUB

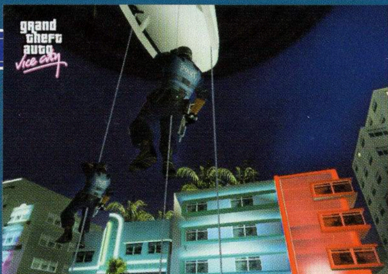
报酬：$100

Back Alley Brawl

回到lawyer后，找到KEN，他会告诉TOMMY在MALIBU CLUB的KENT可能知道真相，找到KENT后，他会让TOMMY去找OCEAN DRIVE的厨师，驱车找到厨师后，会遇到同伴LANCE，在得到LANCE给的枪以后就会开始和敌人的战斗。之后上车回到LAWYER找KEN(中途可以来到武器店用钱购买武器)接下来就可以在KEN那里接到任务。

报酬：$200

Jury Fury



出门就可以碰到撞车事件，在出事的人旁边拿到铁锤，然后向任务目标前进，这个任务是为了恐吓两位法官，但是千万不能用暴力来恐吓，唯一能做的就是用刚刚得到的铁锤来对目标的汽车进行破坏，

从而达到恐吓的目的！等两位法官都被吓跑后任务完成。

报酬：$400

完成任务后会接到SONNY的电话（那个手机真叫一个大啊！），他会让TOMMY到一个电话亭的电话下面去拿新的任务。

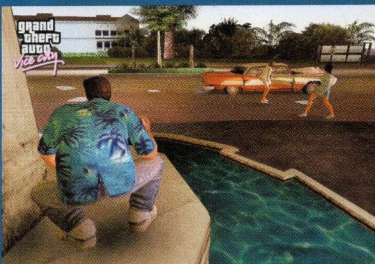
Road Kill 支线任务1

任务的目的是杀掉一个送批萨的小工，在他送完货前杀死他就可以完成任务。

报酬：$500

完成任务后回到lawyer，在发生一段争吵以后，地产商AVERY会要求玩家帮他去破坏一家挡他财路的公司。

Riot



来到要破坏的公司处，发现已经有一堆人在争吵，TOMMY只需搞定保安以后破坏公司的3辆车就可以完成任务！（为了不引起怀疑，建议大家在行动前换装，以后不同的任务都可以去更换不同的服装以便达成任务），破坏时大家可以射击油桶或者是驾驶车辆撞击都行！

报酬：$1000

任务完成以后会收到COLONEL的电话，他会让玩家到油轮上见面。然后根据小地图的提示到A点找到AVERY又会得到新任务。

Four Iron

任务是杀掉和他作对的人。由于地点在高尔夫球场，所以大家好好换装先！在目标上车走人前杀掉他就可以完成任务，但是注意进入球场是不能带枪的，大家用其他杀人工具来代替吧！

报酬：$500

完成任务后就可以前去油轮见COLONEL了，COLONEL会让玩家帮他杀掉他手下的一个叛徒，随后给了TOMMY超级工具电锯。

Treacherous Swine

来到目标处进门后就可以开始杀人了，一直到杀掉目标以后，通缉级别也会开始提升，玩家要做的就是赶紧走人将通缉级别降低，具体方法可以参看后面的心得！这里可以到最近的喷漆处来消除通缉级别。

报酬：$250

完成任务后在COLONEL那里又能接到新的任务：让TOMMY帮助他从商业间谍手中抢夺电脑芯片。

Mall Shootout

到指定地点找到间谍，见面后间谍会逃走，杀掉附近的枪手后，驱车追击间谍，拿到芯片后到指定地点即可完成任务。大家可以在进入目标商场前先在出口准备好汽车，以便到时候对目标进行追击。

报酬：$500

完成任务以后在回酒店的路上会接到电话，然后到指定的电话亭又可以接到新的任务

Waste The Wife《电话支线任务2》

任务是要杀点指定的人而且要让别人当成车祸，先找辆好车，不断撞击之后弃车逃跑即可，注意离出事地点不要太近。

报酬：$2000

回到COLONEL那里，COLONEL会告诉你Diaz在进行买卖需要人来保护他的安全，希望TOMMY能来帮忙。

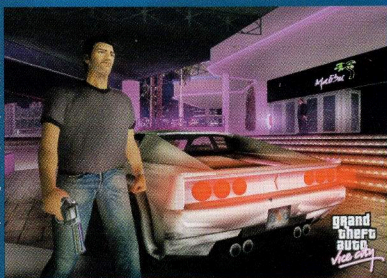
Guardian Angels

在任务前大家可以先到指定停车场获取狙击枪！在成功保护好当事人之后，会有摩托匪抢夺当事人的公文包，射杀其中一名后可以利用他的摩托追另外一个，全部解决后取回公文包，任务完成！〈当然在摩托匪逃跑前就干掉是最好的〉

报酬：$1000

完成任务以后来到AVERY的地盘，AVERY会让TOMMY去帮他炸毁一栋大楼。

Demolition Man



这次的破坏工具居然是遥控直升机（这个就是偶小时候的梦想啊！到现在都没能入手）。在确定好了炸弹的投放位置以后就可以开始工作了。注意大厦的工人会攻击遥控直升机。大家可以先用飞机把整个楼层的工人都解决掉以后在来安装炸弹！

报酬：$1000

接着来和DIAZ见面，他希望TOMMY跟踪他手下的一个叛徒。

The Chase

先到目标屋下的窗边观察，被发现以后目标会逃走，大家只需要跟上去，骑摩托一直跟着他来到他的藏身处即可。

报酬：$1000

DIAZ决定杀掉这个叛徒，同时QUENTIN(LANCE)也出现了，来送TOMMY去目标地，同时在两个人的交谈中也弄清楚了原来diaZ和偷袭事件有关！

Phnom Penh '86

到达目的地以后需要注意当直升机的HP变成0前杀掉地面上的敌人，要多多利用油桶来打到敌人。降落以后进去目标房间消灭敌人，随后在屋内拿到公文包后任务结束。

报酬：$2000

接下来又轮到了地产魔鬼AVERY，为了让楼价狂跌，这次居然让TOMMY去挑拨帮派的斗争！

Two Bit Hit

大家先换装在前去指定地点吧，由于接近之后就会被黑帮成员发现，大家可以尝试用狙击来干掉指定目标。

报酬：$2500

完成之后来到COLONEL的船上，COLONEL也觉得偷袭与DIAZ有关系，接下来就给了TOMMY新任务。

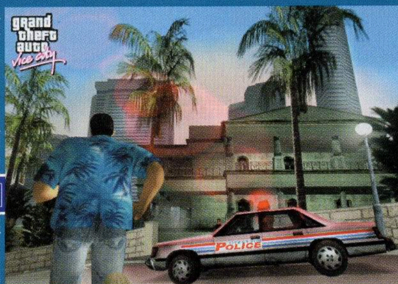
Sir, Yes Sir!

偷一辆坦克到指定地点，利用坦克停顿的时间偷到坦克以后，驾驶到指定地点离开即可完成任务！当然也可以直接去抢劫，困难度就提高了很多了。

报酬：$2000

接下来来到DIAZ的房间，被告知希望TOMMY能帮他偷到一首快艇。

The Fastest Boat







来到指定的码头以后消灭码头的敌人然后在控制室把快艇放下水之后驾驶快艇来到指定地点即可完成任务。

报酬：$4000

完成任务之后又接到电话，根据提示来到指定的电话亭接到任务

Autocide 电话支线任务 3

接到任务后先去指定地点（三色）拿武器，之后需要在9分钟内杀死指定的6个人。前5个人大家用狙击枪可以杀掉，注意不要离目标太近，另外需要注意警察。最后一个目标可以用摩托车撞死他即可。

报酬：$4000

接下来前往CUBANs，见到UMBERTO后，UMBERTO希望考考TOMMY的快艇驾驶能力 。

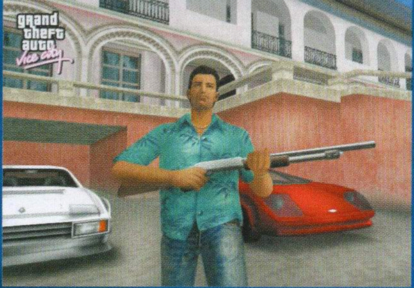
Supply And Demand

3分种内到达所有的指定点即可完成任务。

报酬：$10000

测试通过以后再去找UMBERTO，发现他和HAITIAN发生了争斗，他希望TOMMY能把他的手下送到指定地点。

Cannon Fodder



找上一辆大卡，把小喽罗运到指定地点，然后杀掉对方的人，接着把对方的大卡开回UMBERTO处，任务完成。

报酬：$1000

到CUBAN的餐厅，了解到UMBERTO对HAITIAN非常不满故希望TOMMY能够抢到HAI-TIAN的货。

Naval Engagement

来到目的地后先解决掉快艇上的敌人，然后到地图标明的地点拿回公文包，最后安全回到CUBAN的餐厅任务就算完成。由于这个任务敌人的数量和强度都很多，攻击武器和防具在开战之前最好装备完全。

报酬：$4000

休息之后接到电话，约TOMMY到指定的地方，进入屋子以后碰到一个女人，喝下饮料以后被这个女士催眠，接下来她希望TOMMY帮她在警察之前拿回她的毒品

Juju Scramble

拿到3个公文包之后回指定地点交货即可。需要注意的是每拿到一个通缉级别都回上升，而且没个第2个和第3个公文包都还有时间限制！尽量缩减时间，快速的拿到包以后就要赶快消减通缉级别，然后赶回指定地点。

报酬：$1000

再次见到神秘女人之后，TOMMY又被赋予了新的任务：利用遥控轰炸机炸毁CUBAN用来运送毒品的快艇！

Bombs Away

到指定码头之后就可以开始疯狂轰炸了，如果后来弹药不足，直接用遥控轰炸机撞向目标同归于尽也是不错的方法！

报酬：$2000

可怜的TOMMY回到催眠他的神秘女人面前继续他的任务之旅。这次她希望TOMMY能够和她的手下一起杀掉CUBAN。

Dirty Lickin's

玩家只需在指定地点狙击射杀就可以完成任务，但是不能被地方发现，而且消灭一部分后敌方会派来增援部队！不要放松警惕就行了。

报酬：$4000

回到CUBAN餐厅，TOMMY又被UMBERTO下达了任务（累啊！还让不让人活了啊！），让TOMMY去破坏HAITIAN的毒品工厂。

Trojan Voodoo

需要拌成内部人员才能进入，所以先得取的hiatian的车，到达集合地点后，跟着别的车一起进入工厂，接着杀光所有的人，在指定的地点装上炸弹，工厂被炸掉以后还能遇见HAITIAN的余孽，如果不怕通缉等级增加，就多杀杀吧，因为杀了以后会得到$。

报酬：$10000

接着找到D I A Z又可以接到新任务：让TOMMY偷掉外地毒贩运到vice city的毒品。

Naval Engagement

这次又可以和LANCE一起合作了，（开心哈！）任务分为两个部分。第一个部分是追逐战，只需要比对方先到达指定的地点就算胜利。第二个部分是射击战，不断破坏对方的飞机和快艇即可。

报酬：$4000

任务完成以后可以接到ken电话，他希望TOMMY来找他，他有事和TOMMY商量，在这之后又会马上接到LANCE，目的是希望TOMMY和他一起开创新的事业。找到ken之后，从他口中得知LANCE在袭击DIAZ以后被DIAZ关了起来。TOMMY马上赶到指定地点救出了LANCE，然后就是尽快将LANCE送到医院！

Death Row

在LANCE的H P降为0前送到医院即可完成任务。可以先在目标地点前准备好车，也可以直接用直升机送LANCE去医院。

报酬：无

到了这个地步，和DIAZ的决裂是不可避免的了，接下来就是和DIAZ的决战了，既然是决战，那就先补充好装备吧~什么最好就买什么吧！

Rub Out

到DIAZ的大厦后，先清光所有的小喽罗，最后在与DIAZ进行决战！胜利以后可以的到这座大厦！里面有很多使用的东西可以供使用。

报酬：$50000

杀点DIAZ以后TOMMY决定在这个城市自己当boss，想当BOSS先就得确定自己的威信，所以TOMMY决定向以前不交保护费的商店示威！

Shakedown

在5分钟类强迫指定的商店交纳保护费。方法是当众打坏玻璃恐吓店员，但是必须注意时间，另外有些玻璃打破了以后店员会按报警器，所以在破坏的途中要善于降低自己的通缉级别！任务完成以后TOMMY就可以开始收购自己的房产了，具体的位置和方法请大家参看前文。

报酬：$2000

接下来在指定的电话亭就可以接到下一个任务。

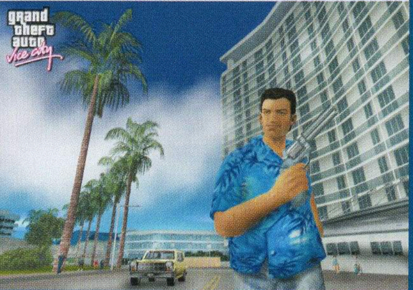
Check out at the check in 电话支线任务 4

指定地点和一个女士交谈的男人手上的公文包就是大家的目标，拿到手了以后（推荐用狙击）送到指定的地点即可完成任务。（中途会有敌人截杀，作好换车的准备）。

报酬：$8000

然后到地图上骷髅标志的地点接受下一个任务。任务：帮委托人摇滚组合LOVE FIST买毒品。

Love Juice



在指定地点可以碰到卖毒品的人，但是他会黑货，TOMMY当然不会就这样放过，找辆车撞掉他就OK了，接下来会有电话来交代TOMMY去指定的地点接一个人，在1分30秒内把指定的人送到LOVE FIST那里即可。

报酬：$2000

接下来继续会接到L O V E FIST的任务。任务：杀掉威胁LOVE FIST的黑帮杀手。

Psycho Killer

出门后架车来到指定的内衣店就会见到杀手在破坏展出。接下来大家要做的就是开车KO他了，解决掉杀手以后就可以完成这个任务。

报酬：$4000

找到LOVE FIST后接到下一个任务，让TOMMY去加入黑车党然后利用黑车党来给自己做保镖。

Alloy Wheels of Steel

通过飞车决定胜负来加入黑车党。稳健驾驶即可获得胜利。(必须拿到第一名)

报酬：$1000

再次来到黑车党的聚集地，会被告知如果想入会就必须要有能力制造混乱。

Messing With The Man

不停的犯罪使chaaos meter全满即可。准备好足够的武器不停的杀人就行了，注意在完成任务以后需要马上降低通缉级别。

报酬：$2000

回到黑车党的聚集地接受黑车党BOSS的最后一个任务：找回BOSS被偷的摩托车。

Hog Tied

摩托车就在指定武器店的天台上，找到后驾驶它回到黑车党处就能让黑车党去给LOVE FIST做保镖了。

报酬：$4000

来到LOVE FIST那里才知道上次的杀手还没死，接下来LOVE FIST要求TOMMY送他们到指定的场地。

Publicity Tour

车上被杀手安装了炸弹，所以车速不能过快，一段时间以后炸弹就会被拆除，到达指定地点后任务也顺利完成。

报酬：$8000

任务完成后不久会收到COLONEL的电话，希望TOMMY保护他到指定的码头避风头（当黑帮真的是累啊！）。

All Hands On Deck

这个任务相当难，因为会有很强的敌方武器登场。先消灭船上的敌人，在到达指定地点以后敌方会出动直升机，全部解决以后会得到COLONEL送的快艇，随后希望TOMMY保护自己的女儿。注意必备火箭筒（打飞机最有效）。另外在直升机靠近快艇后会有敌人下来，所以最好在靠近前就击毁直升机。

报酬：$5000

回到自己的据点LANCE告诉TOMMY有个酒吧不交保护费，接下来的任务就是和自己的手下去解决这件事。

Bar Brawl

先到指定的酒吧解决门卫以后再到DBP security解决其他的人就可以完成任务。必须在5分钟内杀光指定目标才能完成任务。

报酬：$4000

回到据点，了解到情况后决定自己去解决手下犯下的错误：进入north point mall引爆炸弹。

Copland

要顺利的完成任务必须穿上警察的制服，开始可以先引诱两个警察到车库，杀掉以后就可以换上警察的制服。另外可以利用车库来躲避，最后要注意的是最后逃脱的时候要迅速，因为炸弹安装完毕以后必须在5分钟内逃离。可以利用直升机来逃走。

报酬：$10000

接来的任务依然是通过电话来了解内容，到指定的电话亭接到下一个任务。

Loose Ends《电话支线任务5》

指定地点以后杀光所有的人最后用直升机把货送到指定位置即可完成任务。

报酬：$16000



完成这个任务以后大家只需要不断的赚钱等收购大部分的产业，资金和势力达到一定的程度以后，就会引起sonny的嫉妒，sonny便会派人来对TOMMY的产业进行破坏。任务就是阻止sonny对自己产业的破坏。(产业任务将在下面的文章中详细为大家讲解)

Cap The Collector

在指定地点杀光前来破坏的人即可完成任务。

报酬：$30,000

在破坏失败以后sonny亲自来到vice city想吞掉TOMMY的一切，这个时候以前的朋友和兄弟也都背叛了自己跟随了sonny，在没有了任何牵挂之后TOMMY决定自己来捍卫自己奋斗的成果。

Keep Your Friends Close

最后的决战大家只需要保护自己的保险箱里的钱不被拿光就行，最开始大家会一路和LANCE 撕杀，最后来到天台杀光小罗罗以后就可以和LANCE做最后的了断了。最后TOMMY需要做的就是杀点sonny，解决掉sonny以后整个游戏也就告一段落了。

报酬：$30000

房产任务

整个游戏的核心就是不断围绕着金钱和权利来展开的，只有当玩家的财产达到一定数量才能引发最后的决战，当然只靠游戏中的任务来赚钱是远远不够的，多多利用房产业务才能快速的拥有大量的资金，游戏中一共有15处房产，有些在流程功略中就已经提到了，现在为大家详细的列出所有的房产以及获取方法！

房产名称	收购价格	房产位置
SKUMOLE SHACK	$1000	DOWNTOWN
VICE POINT	$2500	BEYOND NORTH POINT MAIL
WASHINGTON STREET	$3000	穿过KEN ROSENBERG隐藏的位置
LINKS VIEW APARTMENT	$6000	LEAFLINKS
OCEAN HEIGHTS	$7000	OCEAN BEACH
EISWANKO CASA	$8000	VICE POINT
HYMAN CONDO	$14000	MAINLAND
下面的8处房产必须完成产业任务之后才能进行收购，任务将在下面为大家详解。		
CAR SHOWROOM	$50000	LITTLE HAVANA
KAUFMAN CABS	$40000	LITTLE HAILTI
BOAT YARD	$10000	VICEPORT
ICE CREAM FACTORY	$20000	LITTLE HAILTI
PRINT WORKS	$70000	LITTLE HAILTI
THE MALIBU	$120000	VICE POINT
FILM STUDIO	$60000	PRAWN ISLAND
POLE POSITION	$40000	WASHINGTON BEACH

前7个房产是没有回报的，后面8个房产收购以后只要完成相应的房产任务就会每天都能的到房产回报。下面就详细为大家讲解后面8个房产的回报和任务！

1.Car Showroom

产业任务：一共有两项大任务，分别是偷车与非法赛车。在地下车库可以找到要偷的车名。墙上的地图表明了非法赛车的路线图。

一共需要偷到四组，每组有六款车。

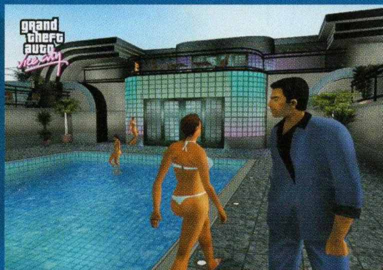
找齐第一组，展示厅每天为你盈利$1500，第二／三／四组，每天盈利$2500，全部集齐，每天盈利$9000。



第一组

A） Landstalker：连接Starfish Island和Little Havana的大桥附近的建筑处

B) Idaho：常见于downtown
C) Esperanto：常见于downtown和Vice Point。
D) Stallion：常见于downtown和Little Havana。
E) Rancher：常见于Ocean Beach和Vice Point
F) Blista Compact：常见于Ocean Beach和Washington Beach
报酬：Deluxo
第二组
A) Sabre：常见于downtown
B) Virgo：常见于downtown
C) Sentinel：Sunshine Autos Showroom停有一辆，街上也可找到
D) Stretch：Vercetti Estate处停放一辆
E) Washington：常见于Washington
F) Admiral：常见于Washington
报酬：Sabre Turbo
第三组
A) Cheetah：连接Washington和Starfish Island的大桥附近的建筑处
B) Infernus：Vercetti Estate处



C) Banshee常见于Ocean Beach
D) Phoenix：常见于Ocean Beach
E) Comet：常见于Ocean Beach
F) Stinger：常见于Ocean Beach
报酬：Sandking
第四组：
A) Voodoo：常见于Little Havana
B) Cuban Hermes：常见于Little Havana
C) Caddy：高尔夫球场附近的路上
D) Baggage Handler：Escobar 机场停车坪
E) Mr. Whoopee：在冰激凌厂内
F) Pizza Boy：卖Pizza处
报酬：Hotring Racer
非法赛车：
第一场：Terminal Velocity
参赛费：100 报酬：$400
第二场：Ocean Drive
参赛费：500 报酬：$2000
第三场：Border Run
参赛费：1000 报酬：$4000
第四场：Capital Cruise
参赛费：2000 报酬：$8000
第五场：Tour!
参赛费：5000 报酬：$20000
第六场：Vice City Endurance
参赛费：10000 报酬：$40000

2.Kaufman Cabs 每日回报：$5000

产业任务：
任务1 VIP
坐上出租车以后得到消息，需要在一分钟内把个人送到指定地点，但是这时另一辆车抢生意，一直撞击直到乘客下车以后该乘自己的为止，接下来送到指定地点即可完成任务。



你的车上后，将VIP送到机场。
报酬：$1000
任务2 Friendly Rivalry
找到另一家公司的3辆出租车，破坏掉以后即可完成任务。多多利用车上的机关枪，靠近以后射击即可。
报酬：$3000
任务3 Cabmageddon
接到乘客的消息以后驾车到指定地点接客人，结果落入别人的圈套，对方的车会一切涌过来想撞掉你，小心回避一分钟以后，对方的BOSS就回出现，解决掉以后任务完成。
报酬：$3000

3.Boatyard 每日回报：$2000

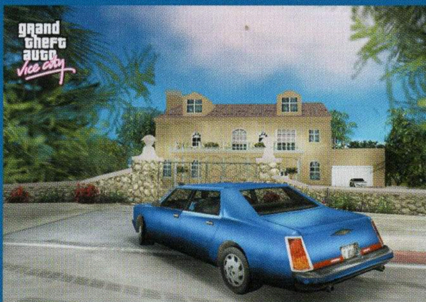
产业任务：Checkpoint Charlie
到码头边登上快艇后，到达CHECK POINT后即可完成任务。完成后任务以后显示码头开始为你盈利。

4. Ice Cream Factory 每日回报：$3000

产业任务：Distribution
上冰激凌车后按L3键就会有买主靠近，接着就可以完成交易，要完成任务必须交易50次而且不被警察抓住，最好的方法是到海滩等旅游点进行交易，注意途中也会有流氓干扰。

5.Print Works 每日回报：$8000

产业任务：
任务1 Spilling The Beans
先到MALIBU CLUB找到KEN，然后到VICEPORTD的船上利用狙击解决掉船高处的警卫以后到船顶层找人了解到情况之后回到Print Works即可。注意船上的警卫是杀不光的，杀点以后乘下一批出现之前逃跑即可。



报酬：$2000
任务2 Hit The Courier
驱车到VICEPORTD处，等直升飞机降落后，将护送的车辆全部击毁，接着找到载有伪炒电版的车，取得电版以后回到Print Works 即可。注意大家事先要准备好速度快的车和强力的武器。
报酬：$5000

6.Malibu Club 每日回报：$10000

产业任务：
任务1 No Escape
在据点可以得知KEN想救出被警察抓住的CAM，开车到警察局门前到侧面房间换装，接着到二楼拿到KEY CARD，然后到楼下救出CAM，然后逃离即可。也可以先放弃CAM，自己先去降低通缉级别后在来接CAM。
报酬：$1000
任务2 The Shootist
到DOWNTOWN的武器店找到PHILCOSSIDY，只需在射击场3回合内取得60分即可完成任务。
报酬：$2000
此处通过后，会常备一个射击任务，就是限时一场取得30分，报酬 500
任务3 The Driver
和HILARY在路上比试赛车，路上会用警察阻拦，胜利即可完成任务。
任务4 The Job
任务是打劫银行，驱车来到银行前，然后到银行旁边换衣服以后进入银行，走到上层杀点两个警察后，把保安房旁边房间的经理带到保险库，然后到一楼，等SWAT到达银行之后，及时射杀
后逃离银行，接下来去降低通缉级别，最后在到达指定的地点即可完成任务。
报酬：$30000

7.Film Studio 每日回报：$7000

产业任务：
任务1 Recruitment Drive
在电影厂找到导演STEVE然后到Candy的住所解决掉流氓以后将Candy送到Mercedes处，回到电影厂即可完成任务。

报酬：$1000

任务 2 Dildo Dodo

帮助宣传新片派发传单，在电影厂后方的码头驾驶飞机从蓝点的CHECD POINT 开始散发传单，一直到红点的SHECK POINT 结束，6 次以后任务完成。

报酬：$2000

任务 3 Martha's Mug Shot

驾驶直升机追踪Candy汽车到目的地，从侧面的楼梯进入大厦，然后对准Candy和男子偷拍三张照片，被发现后快速逃回电影厂即可完成任务。任务途中阻拦的警卫可以杀点也可以不杀，最好不要杀，杀掉以后通缉级别会上升不利于逃跑。

报酬：$4000

任务 4 G Spotlight

在电影厂的入口地方取的摩托车，到指定的办公点，然后不停的驾驶摩托从窗口飞跃到对面的大厦，可以使用探照灯后，用它照着指定的广告牌即可。

报酬：$8000

8.Pole Position 每日回报：$4000

产业任务：Helping Out The Strippers

进入指定会所里面的第一间房欣赏舞女表演，欣赏的同时钱会不断的减少，花费 600 后，任务完成。接着就可以帮你赚钱了。

Hidden Packages

在整个 VICE CITY 一共有 100 个 Hidden Packages，全部收集之后就可以开启下面的隐藏要素，全部收集确实有一定的难度，下面为大家提供一张图，相信对大家有很大的帮助。另外如果图中标明的地点有多层楼，希望大家把每一层都找遍，Hidden Packages 不一定只出现在第一层的。

隐藏要素如下：

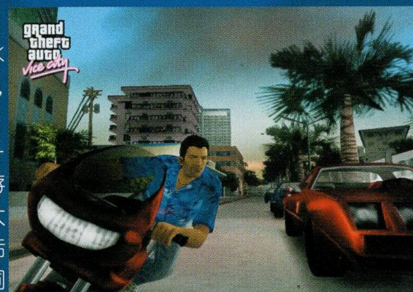


10 个 防弹衣
20 个 电锯
30 个 PYTHON
40 个 火焰喷射器
50 个 镭射狙击枪
60 个 机枪
70 个 火箭筒
80 个 水上直升机
90 个 坦克
100 个 $100000+ 阿帕奇直升机

游戏中除了主线任务，１００个Hidden Packages 和产业任务以外还有众多其他的支线任务，下面将为大家详细说明。

1.R3 MISSION ：在游戏中抢夺某些特殊车辆以后，屏幕上就会出现相应的提示，按下 R3 键就可以完成该车特殊的任务。

警车／坦克／阿帕奇（Brown Thunder ）
达到 Vigilante Level 12 ，防弹衣上限到 150
救护车（Paramedic Mission ）
达到 Paramedic Level 12 ，可无限快速奔跑
匹萨车（Pizza Delivery ）
达到 Pizza Boy Level 10 ，主角生命值上限到 150
救火车（Firefighter Mission）
达到 Firefighter Level 12 ，主角可防火
计程车（Taxi Mission）
达到 100 个顾客，计程车马力提升
直升机（Chopper Checkpoint）
用直升机限时穿越指定的 4 处 CHECK POINT，每次报酬：100
摩托车（PCJ Playground）
用摩托车限时穿越指定的CHECK POINT， 报酬：1000
Stallion（Cone Crazy）
驾驶 Stallion 限时穿越指定的 CHECK POINT。报酬：100
遥控玩具（RC Checkpoints）
用遥控玩具限时穿越指定的 CHECK POINT。报酬：100
摩托车（Trial By Dirt）
限时穿越指定的ＣＨＥＣＫ POINT 到达 dirt bike track ，报酬：100



2.打劫任务：游戏中另外一种赚钱的方法就是打劫商店，游戏中一共有 15 家商店可以供大家消遣。方法是拿枪用R1锁定店员即可。注意打劫时钱上升的同时通缉级别也会不断提高，当达到 2 颗星或者以上的时候就会出现警察。

商店名 商店地址
(1)Corner Store Vice Point 医院附近
(2)Dispensary- Corner Store 的旁边
(3)Jewelry Store Vice Point 高尔夫球场附近
(4)The Gash North Point Mall 内
(5)Music Store North Point Mall 内
(6)Jewelry Store North Point Mall 内
(7)Hardware Store North Point Mall 内
(8)Bunch Of Tools Hardware Washington 警察局附近
(9)Ryton Aide Pharmacy Little Haiti 的喷漆处附近
(10)Pharmacy Love Fist 摇滚组合附近
(11)Jewelry Store 西岛药店附近
(12)Cafe Robina 在 Little Havana 地区
(13)Doughnut Shop ICE CREAM FACTORY 南面
(14)Laundromat Print Works 西面
(15)Screw This Hardware CAR SHOWROOM 附近

3.UNIQUE JUMPS

在地图中隐藏着很多可以让玩家驾驶汽车跳跃的跳台，大家只要驾驶汽车飞跃跳台就会出现特写镜头，同时还可以得到为数不多的奖励。下文只是把跳台的大致聚集地点告诉大家，希望大家自己细心去发掘每个跳台的具体位置。游戏中一共有 36 个跳台全部完成后可以得到 $1000000。

第一个聚集点：ocean ivew 旅馆附近有 7 个跳台
第二处聚集点：Malibu Club 附近有 4 个
第三处聚集地：OCEAN BEACH 附近有 3 个
第四处聚集地：Washington Mall 停车场有 2 个
第五处聚集地：北边的码头有 2 个
第六处聚集地：Starfish Island 有 1 个
第七处聚集地：Prawn Island （1 处）
第九处聚集地：Little Haiti and Havana 有 4 个
第八处聚集地：飞机场有 8 个
第十处聚集地：“Hog Tied” 任务中的一处跳跃
第十一处聚集地 “G-Spotlight” 任务中的三处跳跃
注：后面两个在任务中的跳跃点可以参考前面的流程攻略。

4.越野赛车任务：在 DOWNTOWN 最北部的小岛上有专用的越野赛车场地，大家可以在这里比赛赚钱完成任务。比赛一共有 3 个赛事，全部赢得以后任务完成。

任务 1 Bloodring

驾驶 Bloodring Banger 累计时间到 1 分钟时任务完成。穿越 CHECK POINT 会累加时间，时间为 0 或者是车被撞毁即失败。

报酬：$1000 每撞毁一辆车 +$100

任务 2 Dirtring

驾驶 Sanchez 穿越所有 CHECK POINT

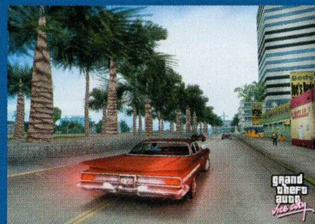
报酬：$50000 （5 分钟内完成）
$10000 （5～10 分钟内完成）
$5000 （10 分钟以上完成）

任务 3 Hotring

驾驶 Hotring Racer 穿越指点地点跑 12 圈即可。

报酬：$5000 （第一名）

$1500 （第二名）
$500 （第三名）
5.街头暴力任务
大家在游戏中一定遇见过类似骷髅头的标志，这个就是游戏中的“街头暴力任务”游戏中一共有35个这样的任务。这种任务都是让你限时2分钟内用各种武器杀人或毁坏指定的交通工具。
6.RACE GAME
在这个任务中大家可以进行模拟玩具比赛。以下是可以进行比赛的地点。
(1)WASHINGTON REACH北边
(2)VICE POING的停车厂
(3)NORTH POINT的西面
7.电话支线任务：游戏中大家通过电话接到的任务都属于电话支线任务，整个游戏一共有5个，由于接到的电话都是穿插在主线任务中，所以这个支线任务就直接穿插在了流程功略中。
以上就是游戏中所有任务的达成方法，在玩家完成了以下所有任务以后，整个游戏的完成度也就达到了100%，以下为大家列出整个游戏所有的任务：
完成全部流程功略中出现的主线兼支线情节任务
完成全部房产任务
完成全部穿越标志点（check point)任务
完成全部街头赛车任务（第一名）
完成全部赛场比赛任务（第一名）
完成全部遥控比赛任务（第一名）
找到全部100个Hidden Packages
完成全部36个Unique jumps
完成全部35 街头暴力任务
完成全部射击场任务
警车（坦克）达成Level 12 Vigilante
救护车达成Level 12 Paramedic
消防车达成Level 12 Firefigher
匹萨摩托达成Level 10 Pizza Boy
送100出租车乘客限时内抵达目的地
打劫全部15家商店



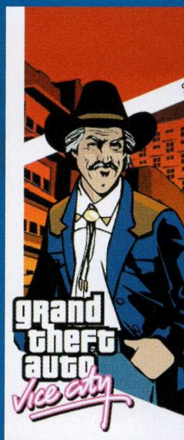
当游戏完成度到了100%之后可以得到下面的隐藏要素：
(1)生命值上限增加到200
(2)防弹衣上限增加到200
(3)车子的耐久性增强一倍
(4)可以雇佣三名保镖
(5)得到一件标志你完成了游戏的T恤

游戏秘技

作为一款欧美游戏，当然少不了详细到极致甚至于变态的秘技了，下面为大家奉献上游戏的全部秘技，希望大家只是试试做罢！

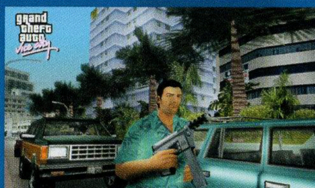
基本秘技
体力100：R1 R2 L1 ○ 左 下 右 上 左 下 右 上
防弹衣100：R1 R2 L1 X 左 下 右 上 左 下 右 上
一级武器（电锯／霰弹枪／狙击步枪／火箭筒／机枪／M16)：R1 R2 L1 R2 左 下 右 上 左 下 右 上
二级武器（日本刀／手榴弹／左轮／新式霰弹枪／乌兹／M16／火箭筒／新式狙击枪)：R1 R2 L1 R2 左 下 右 上 左 下 下 左
三级武器（电锯／手榴弹／左轮／连发霰弹／MP2／M16／滚筒机枪／新式狙击枪)：R1 R2 L1 R2 左 下 右 上 左 下 下 下
降低通缉级别：R1 R1 ○ R2 上 下 上 下 上 下
提升通缉级别：R1 R1 ○ R2 左 右 左 右 左 右
自杀：右 L2 下 R1 左 左 R1 L1 L2 L1

汽车秘技
汽车变成粉红色：○ L1 下 L2 左 X R1 L1 右 ○
汽车变成黑色：○ L1 上 L2 左 X R1 L1 右 ○
汽车不守规则：R2 ○ R1 L2 左 R1 L1 R2 L2
全层汽车爆炸：R2 L2 R1 L1 L2 R2 □ △ ○ △ L2 L1
高尔夫车：○ L1 上 R1 L2 R1 L1 ○
垃圾车：○ R1 ○ R1 左 左 R1 L1 ○ 右
加长凯迪拉克：下 R1 ○ L2 L2 R1 L1 左 左
批萨车：R1 ○ R2 右 L1 L2 □ R1
灵柩车：下 R2 下 R1 L2 左 R1 L1 左 右
坦克：○ ○ L1 ○ ○ ○ L1 L2 R1 △ ○ △
降低地心引力：右 R2 ○ R1 L2 下 L1 R1 ：
汽车在水中行驶：右 R2 ○ R1 L2 □ R1 R2
加快行驶速度：R1 R2 L1 L1 左 下 右 上 左 下 右 上
改变汽车体积：R1 △ 右 □ 上 下 □



变态秘技
市民主动攻击TOMMY：下 上 上 上 R2 R1 L2 L2
全城市民大乱斗：下 左 上 左 R2 R1 L2 L1
少女跟随TOMMY：○ L1 L1 R1 ○ △
少女携带武器：右 L1 ○ L2 左 R1 L1 L1
警察不死：○ L1 下 L2 左 R1 L1 右
慢动作：△ 上 右 下 □ R2 R1
游戏时间加快：○ ○ L1 □ L1 □ □ □ K1 △ ○ △

天气秘技
阳光明媚：R2 L1 L1 L2 L2 L2 下
大雾弥漫：R2 L1 L1 L2 L2 L2
暴雨倾盆：R2 L1 L1 L2 L2 L2 ○
晴转多云：R2 L1 L1 L2 L2 L2 □
阴天：R2 L1 L1 L2 L2 L2 △



角色秘技
改变角色外型：右 右 左 上 L1 L2 左 上 下 右
变成MERCEDES：R2 L2 上 L1 右 R1 右 上 ○ △
变成SOMNNY：○ L1 ○ L2 左 R1 L1
变成PHIL：右 R1 上 R2 L1 右 R1 L1 右 ○
变成HILARY：R1 ○ R2 L1 右 R1 L1 R2
变成LOVE FIST(1)：下 L1 下 L2 R1 L1
变成LOVE FIST(1)：R1 L2 R2 L1 右 R2 左 □ L1
变成KEN：右 L1 上 L2 L1 右 R1 L1 R1
变成LANCE：○ L2 左 R1 L1 L1
变成DIAZ：L1 L2 R1 R2 下 L1 R2 L2



游戏心得

以下是笔者玩游戏时的一些心得，希望能对大家有所帮助！
1.每完成一个任务大家都要记得去做储存工作！
2.每个任务前都得想清楚任务的目的然后事先做好准备工作，例如换装，和为了逃跑准备好车和超强的装备等等。
3.通缉级别减低法：
(1)通缉级别为一时，只需不断的回避警察即可了，途中千万不要再去犯罪。
(2)地图上的警徽标志，得到以后可以降低一级通缉级别。
(3)当通缉级别为两颗星时，到指定的地点换一套服装即可。
(4)当通缉级别在两颗星以上的时候，只需要到PAY'N'SPRAY花费$100涂改汽车即可将通缉级别降为0。
(5)最强降低法：秘技
4.游戏中换装有很重要的用处，不仅可以降低通缉级别，还可以利用换装来达到混肴敌人的目的。在流程功略中一些任务中提到了换装的用处，但是游戏的自由度相当的高，在其他很多地方都可能用到换装，大家多多发掘吧！

文：纱迦

The Filgaia Times.

V-No. 46.-W-No. 254 Price Five Cents



Explore Filgaia in Wild Arms 3!

No matter what your interests, you will find plenty of fun in the sun in the Wasteland of Filgaia. Whether you are a Drifter looking for adventure, or a merchant looking to expand your business, or a tourist looking for new places to explore, Wild Arms 3 has something for everyone!

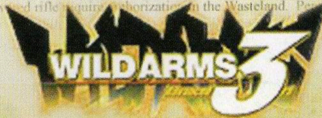
Filgaia, the Land of Adventure!

Meet and interact with Filgaia's four leg-

Local ARMs Dealers Celebrate!

Use of weapons including six-shooters, a shotgun, a revolver and a

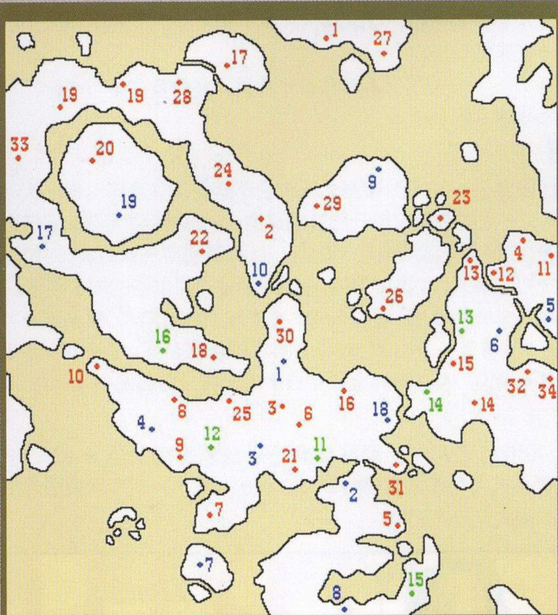
WILD ARMS 3



荒野兵器进化版3 日美版完全攻略

PS2	SCEI	RPG	1人
	2002年3月14日发售		35KB
DVD-ROM	—		5800日元

珐尔该亚（Filgaia）世界全图



1 ゴブズアジト（Gob's Hideout）
2 瘴气の魔窟（Den of Miasma）
3 堕ちた圣域（Fallen Sanctuary）
4 いつか朽ちゆくモノ（Doomed to Obscurity）
5 记忆の遗迹（Ruins of Memory）
6 错综する迷图（Serpent's Coils）
7 カ・ディンギル（Ka Dingel）
8 不浄なる痕（The Unclean Mark）
9 ルナティックガーデン（Lunatic Garden）
10 サンドキャナル（Sand Canal）
11 暗扩う阳の标（Glimmering Emblem）
12 レイライン观测所（Leyline Observatory）
13 ジェムストーンケイブ（Gemstone Cave）
14 フォーチュンギア（Fortune Gear）
15 外つ国の遗产（Faraway Lands）
16 坏死の迷宫（Decaying Labyrinth）
17 第17号调查ポイント（Survey Point #17）
18 无限连环永久机关（Infinitum）
19 ニーズヘッグパス（Nidhogg Pass）西
19 ニーズヘッグパス（Nidhogg Pass）东
20 破戒树 ユグドラシル（Yggdrasil）
21 龙机 果つる墓所（Iron Dragon's Nest）
22 星の足迹（The World's Footprint）
23 はるか 梦の址（Ruins of Dreams）
24 フィラ＝デル＝フィア（Fila del Fia）
25 ケイジングタワー（Caging Tower）
26 ドラゴンズレア（Dragon's Lair）
27 魔兽解体处理设施（Dissection Facility）
28 仄昏き根の路（Dim Root Path）
29 机神のゆりかご（Cradle of the Metal God）
30 生け贽の祭坛（Sacrificial Altar）
31 魔界柱（Demondor Pillar）
32 背塔魔界柱（Demondor Pillar-Rear）
33 ミーミルズウェル（Mimir's Well）
34 ABYSS（The Abyss）

1 バスカーコロニー（Baskar Colony）
2 ジョリーロジャー（Jolly Roger）
3 クレイボーン（Claiborne）
4 ティティーツイスター（Little Twister）
5 リトルロック（Little Rock）
6 ハンフリースピーク（Humphrey's Peak）
7 ディスティニーアーク（Ark of Destiny）
8 ブーツヒル（Boot Hill）
9 ラクシスランド（Laxisland）
10 バラックライズ（Ballack Rise）
11 ミドルアース（Midland Station）
12 ウェストウッド（Westwood）
13 イーストハイランド（East Highlands）
14 デューンキャニオン（Dune Canyon）
15 サウスファーム（Southfarm）
16 サンセットピーク（Sunset Peak）
17 ガンナーズヘヴン（Gunner's Heaven）
18 秘密の花园（The Secret Garden）
19 グリーンロッジ（Greenlodge）

红色代表城镇，绿色代表车站，蓝色代表遗迹。



序章

进入序章后玩家首先要从4名主角中挑选一位进行游戏，顺序没有影响。选定后玩家可以为主角改名，本文全部采用游戏中内定的名字。4人的剧情结束后，进入岚之夜～大陆横断列车。

一等客室的少女　维吉妮亚·麦克斯威尔 Virginia Maxwell

故事发生在ゴブズアジト。首先要找到维吉妮亚的特技ティンダークレスト（Tindercrest），它的作用是按□键可以点火。此外还可以找到一张残破的照片，这是一件重要道具。遇到会陷下去的地面时，可以按×键蹑手蹑脚地通过。用阀门转开大广间的大门后，再用从宝箱里拿到魔法钥匙デュプリケイター（Duplicator）打开被施锭魔法封住的大门，即可进入最后的BOSS战。这个BOSS一定要用ガトリング（Gatling）打倒，请将FP蓄至40以上。

破窗而入的少年　杰特·恩杜罗 Jet Enduro

故事发生在いつか朽ち往くモノ。来到最上层用特技ブーメラン（Boomerang）击碎木栅栏后即可进入内部。站在铁网下按○键可以抓住铁网，这是必须要会的技能。最后的BOSS拥有无限回复的能力，一定要用アクセラレイター（Accelerator，抢先行动，配合普通攻击有敌防御无视和一定几率即死的效果）才能胜出。

藏在货物室的可疑人物　迦洛斯·卡拉迪内 Gallows Caradine

故事发生在バスカーコロニー。访问祭坛后会发生事件，然后与村中的コーデル对话，得知在大地图上按□键可以搜索，这样在南边可以找到堕ちた圣域。进入后首先要找到特技フリーザードール（Freezer Doll），其作用为可以发射冰光束。这里的BOSS一定要用令魔法复数化的エクステンション（Extension）将其同时打倒，否则它们会无限复活，胜出后得到アークセプター（Ark Scepter）。回去的路上迦洛斯被结界困住，使用刚刚得到的アークセプター即可脱困。

◇在バスカーコロニー与エレン的对话中，选择1、2、2为最佳。

◇祭坛入口左侧的柱子上有ポーションベリー，用身体可以将其撞下来。

手持来福枪的男子　古拉维·文斯莱特　Clive Winslett

故事发生在瘴气の魔窟。这里主要是靠特技セットボム（Bomb）炸开通路，注意不要迷路。当BOSS进入飞行状态后，一定要用ロックオンスナイプ（Lock On），普通攻击威力加倍且必定命中）才能将其击败。战斗后古拉维会进入毒状态，一定要尽快从洞中脱出。

◇进入前不断与ボーグナイン对话，可以拿到不少ヒールベリー（Heal Berry）。

岚之夜～大陆横断列车

击败杰那斯·卡斯科特一伙。应集中火力先干掉杰那斯。



©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

バスカーコロニー

下火车后众人应该首先来到迦洛斯的家乡バスカーコロニー，在这里可以学到ASK系统。此系统的意义在于，当对话中出现绿色字样时按□键可以提出疑问，这是打听情报的重要手段一定不能忘了。村中可以遇到流浪商人リュックマン，建议将各种异常状态的回复道具各买10个。如果有钱的话可以先购入フィールドスクリーン（World Screen），有了这项道具后就能在大地图上按SELECT查看世界全图了。

◇如果用迦洛斯打头与人对话，对话的内容会略有不同。

堕ちた圣域

来到顶层后调查4个石碑，打败对应的守护兽后即可得到它们。这4个召唤兽都有属性，注意属性相克的关系会轻松得多。

バスカーコロニー

回到村子长老解开了召唤兽的封印，这样就能在战斗中使用召唤了。注意召唤魔法的使用次数受MTC的限制，每使用一次MTC就会下降1。回复MTC只能通过宿泊，多使用召唤则会令MTC成长。最后与流浪商人リュックマン对话，得知要去ジョリーロジャー打听情报。

◇与シェーン（Shane）对话可以为魔法改名字。

ジョリーロジャー

过桥后在バスカーコロニー东南方的浅滩旁可以找到ジョリーロジャー。在酒场花上150元吃饭就会发生事件（如果1元钱都没有的话会……）。之后从スターリング那里打听到有关记忆の遗迹的情报。

记忆の遗迹

记忆の遗迹位于ジョリーロジャー的东南。遇到拦路的玻璃，要用身体撞开。无路前进时要留意是否有隐藏的门。（按住R2键不放再按○键，会显示可疑的地方。这是非常有用的技巧，大家一定记住！）最后众人与杰那斯一伙发生战斗。杰那斯拥有无限回复的能力，因此一定要抢先打倒他。

从ミドルアース到ウエストウッド

回ジョリーロジャー从デニス那里打听到ミドルアース的情报。ミドルアース在ジョリーロジャー西北的铁路附近。进去后花120元即可买到ウエストウッド的票。出ウエストウッド时记得要向リック打听有关クレイボーン的情报。

クレイボーン

在ウエストウッド东边可以找到クレイボーン。在这里花2000元可以向デシンセイ买马，从此以后就可以骑马移动了。利用从流浪商人リュックマン那儿买来的コールホイッスル（Call Whistle）可以把马召唤到身边来，另外骑马可以越过濠沟，但越过濠沟时如果在空中遇敌，战斗结束后就会陷入濠沟中动弹不得。与マルチナ会话后，可以从ベッキー和オットー打听到关于东边的遗迹错综する迷图的情报。

◇有马后回ミドルアース骑马可以来到秘密的花园，详情请见研究部分。

◇与パイク对话可以为主人公改名。

错综する迷图

这里的地形比较复杂，要小心。在路上玩家会不断受到女渡鸟玛雅一伙的骚扰。最后一个机关一定先要用火烧开后才能开动，之后再用冰冻住，这样玛雅的奸计才不会得逞。最后玩家要先后与玛雅一伙和杰那斯一伙对决。对付玛雅一伙时一定要先打败黑人，对付杰那斯一伙时则要先打倒他的两个手下。

◇这里同时也是练级赚钱的胜地。这里有很多史莱姆一样的敌人，物理攻击对它无效，但魔法攻击可将其一击必杀。对付它们可以使用召唤，这样不但方便简捷，而且可以练练MTC，而得到的宝石可以拿去卖钱，实在是一举三得！

カ·ディンギル

这里的敌人多带有毒属性，最好多准备一些解毒的アンチドーテ（Antidote）。途中会遇到防御力超高的BOSS タラスク，一定要用魔法才能取胜。最后出现的敌人又是杰那斯。



©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

ティティーツイスター

骑马越过断层向西南方前进，就能找到ティティーツイスター。在酒场与アンジェラ对话后付500元喝酒，就会有事件发生。

不净なる痕

在ティティーツイスター东北搜索，就能找到不净なる痕。这里主要靠用セットボム（Bomb）前进。最后出现的敌人是三预言者中的米蕾蒂，她只会主动向古拉维进攻，如果将古拉维打倒的话，她就会使用强力技巧アニヒレイター，非常厉害。把她击败后又要与魔化后的杰那斯对战。

ルナティックガーデン

先回到ティティーツイスター与酒场的クラウディア对话，会有事件发

生，这样才能在ティティーツイスター的东南找到ルナティックガーデン。这里的敌人多带忘却效果，おもちゃのハンマー（Toy Hammer）是少不了的啦。在这里可以找到迦罗斯的特技ステディドール（Steady Doll），其作用为可以隔空取物。在最后阶段玩家要用木箱掷中3个三棱柱才能令大门打开，注意有个三棱柱得用两位“壮汉”扔才行。BOSS马里克回避超高，一定要用古拉维的必中特技ロックオンスナイプ（Lock On）才行。之后得到月之召唤兽，它附带的魔法グラッヴ对付接下来出现的BOSSアンゴルモア非常有效。

サンドキャナル

从ティティーツイスター的コルマーノ处问到サンドキャナル的情报，它在西北的海峡处。在这里会遇到4位骑士和杰那斯，不过这次的杰那斯会使用超强的必杀技将我方全部击败，众人强撑病体走出了サンドキャナル。

◇沙瀑布后有隐藏通道。

リトルロック

出了サンドキャナル后在附近就能找到リトルロック。从村中的コパーン处可以打听到下一步行动的目标。

◇如果用杰特打头与人对话，对话的内容会略有不同。

暗扩う阳の标

在サンドキャナル以北的浅滩附近搜索，可以找到暗扩う阳の标和いつか朽ちゆくモノ。这里的难点在于要用迦洛斯的特技フリーザードール（Freezer Doll）照射窗户。有镜子的地方得按照镜像摆成和镜子里面对称的图案才能通过。击败两个BOSS后可以拿到光属性召唤兽。

レイライン观测所

从リトルロック的グッドウィン打听到レイライン观测所位于村子的西北方。首先要在某个衣柜中找到杰特的特技ディテクター（Radar），这样才能前进。这里有两个需要输密码的地方，第一处日版应该输入インカピリア，美版应该输入Inkapilla；第二处日版应该输入みちびきのことば，美版应该输入Guiding Word。找到只剩一半的照片时，对照片使用维吉妮亚身上的另一半照片，就会有剧情发生。

ハンフリースピーク

从レイライン观测所向南可以来到ハンフリースピーク，这里是古拉维的家乡。进入古拉维的家后会发生事件，把两张照片拼在一起后众人决定去四处打听，这时有两条路可供选择：ジェムストーンケイブ和フォーチュンギア，前后顺序对游戏发展没有任何影响，下面优先选择ジェムストーンケイブ。

◇如果用杰特打头与人对话，对话的内容会略有不同。

◇来到桥下向北走，可以从ゴブリン处得知目前的地图踏破率。详情请见研究部分。

ジェムストーンケイブ

在这里又会遇到捣乱的玛雅一伙。途中有块大石头得先用维吉妮亚火烧，再用迦洛斯冰，最后让古拉维用炸弹炸开，此外这里有很多地方都要炸开才能前进。在最后阶段会出现很多洞口，记得落下去前先SAVE一个。最后玩家要面对的是变身为魔女的玛雅。

从イーストハイランド到デューンキャニオン

从ハンフリースピーク往西沿着铁路前进，可以找到イーストハイランド，从这里可以坐车到デューンキャニオン。下车后与サイモン对话，得知这附近有巨大的魔物出现。接下来走出车站骑着马在附近乱逛，就能遇到巨大的魔物グラボイド。击败它后可以拿到改造沙船的15个ドラゴンフォシル（Dragon Fossil）。

◇在デューンキャニオン的桶中有一把デュプリケイター（Duplicator）。

◇打败魔物后回来与サイモン对话，就可以在全世界找到ミレニアムパズル（Millenium Puzzle）。详情请见研究部分。

フォーチュンギア

在デューンキャニオン东边可以找到フォーチュンギア。这里有些机关要用到迦罗斯，例如限定时间内调查两个同色开关，其实可以利用迦罗斯的特技ステディドール（Steady Doll）；而反射光线的谜题可以先冻住三个机关，然后就迎刃而解了。战胜BOSS后可以得到幸运属性的召唤兽。

◇在フォーチュンギア里可以找到一个黑色的宝箱，调查它的话可以得知有关开启宝箱数量的情报，详情请见研究部分。

ハンフリースピーク

ジェムストーンケイブ和フォーチュンギア的任务完成后回到ハンフリースピーク，就会发生事件。众人接受了教团员アルバート的委托后决定前往外つ国的遗产。

外つ国の遗产

在ハンフリースピーク西南可以找到外つ国的遗产。在这里可以找到古拉维的特技マイトグローブ（Mighty Gloves），其作用为可以移动某些箱子。这里的机关多半都要用到此项特技。开始的动力炉要让维吉妮亚站在开关上不断用火烧才能点燃。拿到キシュムの炎后会与アースガルズ对战，不过这一次它的能力很强。幸好维吉妮亚失踪多年的老爸突然出现，令机器人能力大减，接下来就可以痛宰它了。接下来回到ハンフリースピーク，与教团员アルバート对话可以拿到5000元报酬。

ディスティニーアーク

要来到教团员アルバート所说的ディスティニーアーク，得先拿到沙船。回到ジョリーロジャー把15个ドラゴンフォシル（Dragon Fossil）交给改造屋的エミリア小姐，就可以拿到沙船了。而且从此以后，在战斗中经常能够得到ドラゴンフォシル。坐沙船登陆西南方的小岛，就能找到ディスティニーアーク。见过教主后，别忘了拿マップスコープ（Map Scope）。有了这样东西后，可以调出世界地图后前进，这样就方便多了。

第17号调查ポイント

从ディスティニーアーク南下可以找到第17号调查ポイント。从这个迷宫开始，以后冒险时有可能出现落单现象。在这里玛雅又出现了，不过这次她决定与维吉尼娅合作。这里的机关多要两人配合才能前进，特别是最后一处机关比较麻烦，一定要用ティンダークレスト（Tindercrest）阻止尖刺的前进才能通过。最后玩家又要与玛雅交战，还是外甥打灯笼——照舅（旧），先扁黑人。

◇变身为《剑·花·烟雨·江南》中的纤纤的玛雅实在太可爱了！

ブーツヒル

返回ディスティニーアーク后去图书馆看书，就能得知下一个目标。接下来去ブーツヒル（X：15700 Y：450），这里是维吉妮亚的家乡。进入维吉妮亚叔父的房间会有事件发生。

◇如果用维吉妮亚打头与人对话，对话的内容会略有不同。

◇アーメンガード的台词是与PS2的内藏时钟对应的，如果是特别时间的话会有特殊台词哦！

无限连环永久机关

回到バスカーコロニー，在祭坛有事件发生。接下来要在バスカーコロニー西南的某处找到无限连环永久机关（X：9450 Y：10800）。这里的机关全部要由迦洛斯才能解开。在FLOOR 5有一个隐藏房间要炸开，要小心。干掉BOSS后拿到时间属性的召唤兽。

ニーズヘッグパス

接下来要在世界各地打听关于ニーズヘッグパス的情报。

ディスティニーアーク：在图书馆阅读《恶龙传说》。

ブーツヒル：打听关于巨人像的传闻。

バスカーコロニー：从シェーン（Shane）和リレイナ那儿打听传说。

クレイボーン：从ベッキー处打听ニーズヘッグパス的传闻。

ティティーツイスター：从クラウディア处打听巨人像的传闻。

リトルロック：从コパーン处打听ニーズヘッグパス的入口。

以上情报打听完毕后，在ブーツヒル东北的海峡和サンドキャナル西北的小岛上可以找到两个巨人像，它们视线的交点就是ニーズヘッグパス的一个入口。

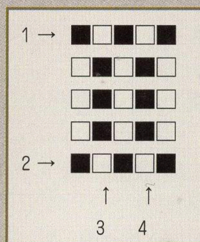
ニーズヘッグパス有两个入口，必须把两个入口的开关全部打开才能完全解开ニーズヘッグパス大门的机关。西侧入口在バスカーコロニー以北，东侧在ディスティニーアーク西南，刚进入时会遇到一个BOSS。

进入大门后，可以拿到维吉妮亚的特技ゲイルクレスト（Galecrest），其作用为瞬间移动，而且能够越过一格的空隙。最后会遇到三预言者中的李夏尔特，他拥有魔法反击的能力，比较厉害。击败他后会出现外星人，外星人会进

入完全无敌状态，因此一定要用杰特的アクセレイター（Accelerator）才能将其干掉。

破戒树 ユグドラシル

由于受了伤，维吉妮亚的VIT始终为0。从グリーンロッジ出来后马上就能找到破戒树 ユグドラシル。FLOOR 7的机关比较麻烦，想必难住了不少玩家，请大家参照右图顺序投放ティンダークレスト（Tinder－crest）即可通过，注意不要弄错了方向，请保持与图中一致！



击败三预言者后破戒树的剧情就算结束了。



接下来建议大家去拿龙机，有了这个飞空艇后再去X：21380 Y：5700找ミレニアムパズル（Millenium Puzzle）No.14，就能拿到传送石テレポートオーブ（Teleport Orb）。接下来最好去拿贵种召唤兽，拿到贵种召唤兽后可以激发其他召唤兽的潜力，如此一来，游戏会轻松不少。龙机和贵种召唤兽的拿法详见研究部分。

龙机 果つる墓所

去ディスティニーアーク发生剧情后，就可以在X：13750 Y：6400处找到龙机　果つる墓所。在这里可以拿到杰特的特技ラジカルスニーカー（Radical Sneakers），其作用为跳跃。这里的BOSS有麻痹攻击，因此要备齐カッパの软膏（Pixie Dust）。

星之足迹

回バスカーコロニー发生完祭坛的剧情后，就可以在X：9400 Y：15451处找到星之足迹。第3层需要踩机关后按住×键才能通过。第17层比较困难，要先用维吉妮亚火烧白色的方块把它烧成红色，然后再将各个方块摆至与之颜色对应的地方。这里的BOSS是由魔化后的三预言者召唤出来的魔物，要小心它们的战斗不能攻击和混乱攻击。

はるか梦の址

返回バスカーコロニー发生剧情后，在X：20100 Y：16650处可以找到はるか梦の址。这里要充分利用到杰特的ラジカルスニーカー（Radical Sneakers），注意它的跳跃高度要高于按○键的效果。这里的BOSS每三回合会使用一次我方全员战斗不能的必杀技，一定要有战斗不能防御的特技！

フィラニデルニフィア

在X：10481 Y：18333可以找到フィラ＝デル＝フィア。在这里可以找到古拉维的特技アンカーフック（Grappling Hook），其作用为抓住上方的物体。这里的BOSS拥有无敌时间，只能和它慢慢耗时间了。接下来有个机关对时间要求很高，非常难，其实只要开动机关后用冰冻住它，就可以从容破解了。

ケイジングタワー

在クレイボーン村的宿屋可以打听到情报，接着到X：9370 Y：9030可以找到ケイジングタワー。这个遗迹比较简单，被泡泡包住时乱按就能挣脱。最后的BOSS又是玛雅一伙人，打法同前，先扁黑人。（我生平最恨两种人，一种是搞种族歧视的人，一种是黑人……）

魔兽解体处理施设

在クレイボーン与デシンセイ对话后离开时，会有事件发生。接下来坐龙机来到X：17700 Y：24000的魔兽解体处理施设。这里牢房的门可以被撞开，要谨记。对付这里的BOSS，最好的方法就是活用魔法コマンドリプレイ。

记忆の遗迹

回到这个地方后，先在石像左边的女神像那里用アンカーフック（Grappling Hook）来到上面，接着调查5个石像将手上的灯都点亮，再用火烧掉一幅画，最后来到门前先使用刚刚捡到的一本书，会变成卡片，再对着门使用卡片就行了。最后的对手是魔化后的三预言者。

仄昏き根の路

在X：14470 Y：17570处可以找到机神のゆりかご，不过现在还进不去。接下来去ラクシスランド从ローラ处打听到机神のゆりかご和ディスティニーアーク的关联情报。接下来就去ディスティニーアーク找教主取得情报，然后可以在X：8300 Y：22650处找到仄昏き根の路。

得齐全部12个召唤兽后，就可以解开门的封印。接下来会拿到维吉妮亚的特技チェンジクレスト（Change Crest），此技可以将黄水晶变成方块，也可以把方块变成黄水晶，另外对着某些动物使用可以得到道具。FLOOR 16要将4个黄水晶变成方块，再将方块排成一直线，最后将方块变回水晶一口气吃掉，这样门就开了。接下来会进入机神のゆりかご。

机神のゆりかご

这里的谜题比较简单，只是要有3次BOSS战。

デウス エクス マキナ

回到ディスティニーアーク与教主交谈，得知要去パラックライズ（X：11890 Y：14130）。在パラックライズ调查村子上方的望远镜可以得知デウス エクス マキナ的座标，座标每次都不一样，请大家自行记忆。到达座标的时候仔细看空中，会发现影子，对着影子多射几发飞弹就可以让デウス エクス マキナ现身。

在这里大家会遇到苍之骑士ジークフリード，一定要首先使用魔法ピックポケット将他身上的泪のかけら偷走，否则他会无限回复。最后一战是开着龙机与敌人决战，等级高的话可以轻松搞定。



生け贽の祭坛

第四章开始时大家在バスカーコロニー联欢，靠近シェーン（Shane）会发生剧情。生け贽の祭坛位于X：12900 Y：12600。FLOOR 7～10可以先将所有火用冰熄灭，然后看哪一个门前的火亮起来，这就是正确的路。

魔界柱

返回バスカーコロニー发生剧情后，在X：18400 Y：6350可以找到魔界柱。BOSSゲシュペンスト会无限回复，一定要先用光属性攻击将它的暗属性防护罩打破才有胜算。

背塔魔界柱

回到ハンフリースピーク会有事件发生，古拉维会暂时离队。与町人对话后得知下一个目标。

背塔魔界柱位于X：24600 Y：10400，途中古拉维会赶来解除机关。

ミーミルズウエル

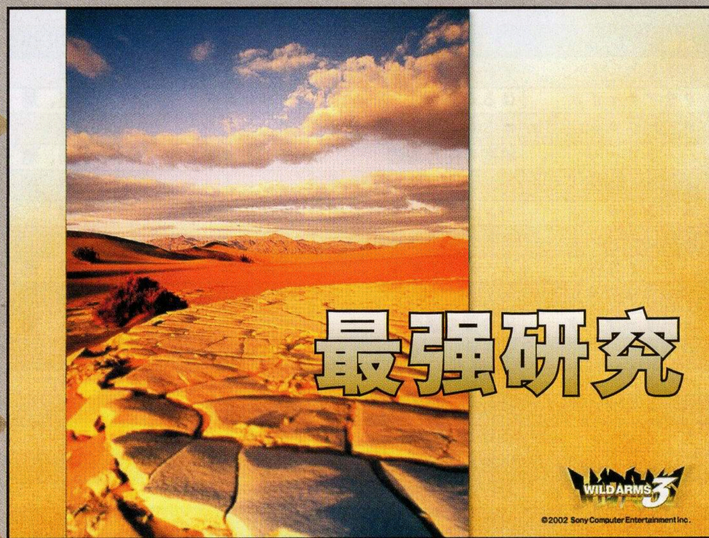
回到ブーツヒル在维吉妮亚母亲的墓前可以捡到一封信，这样就得知了ミーミルズウエル的坐标（X：440 Y：19420）。

◇在最后的门处输入TOMORROW，就能打开大门。

ナイトメアキャッスル

回到バスカーコロニー会发生剧情，接着赶到生け贄の祭坛。来到入口的上层，进入前会得到エクソダスオーブ（Exodus Orb），其作用为快速脱出迷宫。对着城堡的大门使用梦魔の键就能进入ナイトメアキャッスル。这里的BOSS有很多分身，玩家需要解开一个个谜题然后将其击破。当然你也可以从正中央突入直接挑战她，但如果不将其分身一一击破的话，打起来还是很有难度的。究竟怎么办，还是由玩家自己决定吧。

干掉BOSS后城堡马上就要崩溃了，这时只能使用エクソダスオーブ脱出。接下来赶往ディスティニーアーク，就会进入最终决战。最终BOSS拥有10种形态，大家要做好长期抗战的准备哦！



龙机入手法

玩家在游戏中取得15个ドラゴンフォシル（Dragon Fossil）后就可以去ジョリーロジャー找武器屋里的小姐换沙船。有了沙船后可以去内海的海峡入口（坐标为X：18672 Y：9028），那里有数块岩石，而隐藏BOSSバラル・クォ・ナーガ（Balal Quo Naga）就躲在这里。打败BOSS后海峡的入口就打开了。

当游戏推进到完成破戒树 ユグドラシル的剧情后，玩家可以从ジョリーロジャー打听到关于传承之村的情报。然后从这个海峡进入内海，就可以找到ラクシスランド，打听完所有的情报后，可以从武器店老板那里拿到迦洛斯的第3个特技クレイマードールズ（Kramar Dolls）。然后出村来到ドラゴンズレア，这个迷宫有些难度，要注意很多不同颜色的石块是可以用炸弹炸开的，而某些地方需要大胆地掉下去才行。出洞后使用刚学到的特技，龙机就会出现。龙机的能力不算太强，但在战斗后它会问你问题，如果选错的话就会立即GAME OVER！正确答案是2·1·3·1。成功之后，你就拥有飞空艇了！

贵种召唤兽

要拿到最后的4个召唤兽，首先要拿到杰特（ジェット）的第3个特技，这样才可能跳上堕ちた圣域的高台，同时玩家还要拿到对应四神兽的四神器。注意要想拿到四神兽，一定要有飞空艇才行。得到一种神兽，就可以从以前获得的召唤兽中选择两只进行强化。

石の女神（Goddess Idol）：打败バラル·クォ·ナーガ（Balal Quo Naga）可以得到道具スーツゲース（Suitcase），然后把这个道具交给ジョリーロジャー武器店的エミリア就可以得到石の女神（详情请见上文）。利用石の女神可以得到爱属性的召唤兽；

石の狮子王（Lion Idol）：首先要通过斗技场ガンナーズヘヴン的ノービスリーグ，从而获得道具アイテムチェッカー，有了这样道具后进入ジェムストーンケイブ的隐藏道路（要用炸弹炸开），从这条路出去就可以来到一片荒原上，石の狮子王就在这里（坐标为X：20922 Y：16469）。利用石の狮子王可以得到勇气属性的召唤兽；

石の影狼（Wolf Idol）：先来到ブーツヒル打听情报，然后来到ゴブズアジト。这里有一处需要利用到杰特的第3个特技的地方，而石の影狼就在上面。利用石の影狼可以得到欲望属性的召唤兽。

石の龙神（Dragon Idol）：首先要来到リトルロック打听有关隐藏迷宫ABYSS的情报，然后来到X：25200 Y：10200的地方调查，就会发现ABYSS。进入地下十层干掉把关的BOSS，就可以得到石の龙神。利用石の龙神可以得到希望属性的召唤兽。

ECN槽和遇敌等级

这两样东西都关系到遇敌几率的问题，非常重要，需要在游戏中拿到相应的道具才能提升。ECN槽最高可达到50，提升ECN槽的道具位置如下：

①カ·ディンギル
②破戒树 ユグドラシル
③搜索X13164·Y25071★
④打倒ABYSS30层的BOSS

遇敌等级最高可达20级，对应道具的位置如下：

炸开ジョリーロジャー的大木箱
错综する迷图
ルナティックガーデン
从いつか朽ちゆくモノ最上层进入的房间里
フォーチュンギア放有テレポートスター的房间里
ニーズヘッグパス(西)
リトルロック（需要维吉尼亚的第2个特技）
バラックライズ的某个桶中
炸开フィラ＝デル＝フィアFLOOR6的隐藏通道
仄昏き根の路的FLOOR13
堕ちた圣域的FLOOR12
星の足迹的FLOOR6
ミーミルズウエル的FLOOR7
ミレニアムパズル18的奖品
搜索X：6540 Y：11235★
搜索X：7556 Y：7930★
搜索X：7545 Y：13804★
搜索X：15931 Y：18175★
搜索X：22903 Y：9283★



打★表示需要拿到アイテムチェッカー（Item Scope）。

武器改造经验谈

由于武器改造开销巨大，而且最多只改造15次，如何改造就很有学问了。以下只说说纱迦的改造经验。

维吉妮亚：重量Lv10、装弹数Lv5。改造后在FP100的情况下发动ガトリング（Gatling），就能使出华丽的十连射。

杰特：重量Lv8、装弹数Lv4、攻击补正Lv3或重量Lv6、装弹数Lv3、攻击补正Lv6。

古拉维：古拉维的武器弹数极少，这正好为日后发动フィネストアーツ（Finest Arts）打下了伏笔。改造应以攻击补正为主。

迦洛斯：迦洛斯的武器是散弹枪，如果全部命中的话威力巨大，但他的命中率太差，因此优先改造命中率。

隐藏BOSS

游戏中隐藏着众多BOSS，只要你满足一定的条件，就可以挑战它们。这些BOSS中，有相当一部分都需要迦洛斯的第3个特技クレイマードールズ（Kramar Dolls）才能引出来。由于打败隐藏BOSS往往会留下非常好的道具，所以大家一定不要放过它们。

①在游戏中可以找到很多如图所示的封魔装置，对着它使用クレイマー

ドールズ（Kramar Dolls）就可以与隐藏BOSS对战了。在カ·ディンギル、グリーンロッジ、魔兽解体处理装置、瘴气の魔窟和ABYSS100层都可以找到封魔装置。注意要回到グリーンロッジ首先得穿过ニーズヘッグパス；而魔兽解体处理装置的封魔装置比较难找，它隐藏在一个巨大的箱子后面。



②在ティティーツイスター的井边使用クレイマードールズ（Kramar Dolls），就会遇到强力BOSSクラーケン。如果玩家没有水属性防御的话，战斗将会非常困难。

③在ミーミルズウェル输入密码emeth,就会出现隐藏BOSSリリティア。

④在ディスティニーアーク的某个房间里有一个黑色的娃娃，样子和提供记忆的娃娃非常相似，如果对着它使用クレイマードールズ（Kramar Dolls），就会与它战斗。

快速升级法

游戏中经验值没有倍率，最高可达9.9倍，提高倍率的方法就是发动スキル，每发动一次就可以增加0.1。引发罗斯威尔飞碟事件后（详见后文），就会遇到外星人。外星人攻击力奇低，但能够使用异常状态的攻击，特别是必杀技アルカンシエル，带有7种异常状态，非常厉害。不过如果我方队员身上刚好装有这7种异常状态的防御スキル，一次就可以发动7个スキル，也就是增加0.7倍。而外星人的经验值很高，一个1万，如果能翻9.9倍，就可以获得9万9000点经验值。外星人最多一次出现3个，那么一次就可以获得近30万的经验值！配合经验值×2的道具，速度更快。

快速赚钱法

在最强迷宫ABYSS（详见后文）的前十层有时候会遇到一种青蛙一样的敌人，它的特技“偷钱”可以偷走你身上1/10的钱。虽然打死它后这些钱就可以追回来，但要小心它偷钱得手后就会立刻逃走，因此一定要尽快消灭它。如果角色身上装备有金钱翻倍的特技ギャラアップ且成功发动，那就发了。需要注意的是，此法一定要靠特技，不能靠金钱翻倍的道具。此特技发动的几率允许叠加，如果4位同伴同时装上，那么就是100%的几率了。游戏中刚好可以拿到4个特技，除了召唤兽身上有1个外，还有3个分别在フィラ＝デル＝フィア、ミレニアムパズル3号和ミレニアムパズル12号。

最强战法

《WA3》中隐藏着为数众多的超强BOSS，与这些BOSS对战，最麻烦的就是它们超高的HP。而且不少BOSS都有反击的特性，打起来更花时间，没有三四十分钟搞不定。虽然到后期攻击力最强的角色加上无视敌防的特技敌DEF贯通无效化和攻击力大幅上升的特技ATP补正后，会心一击的攻击力往往可以达到两万，但毕竟不能靠随机出现的东西吃饭。那么最强的战法究竟是什么呢？

答案是特技フィネストアーツ（Finest Arts）。在仄昏き根の路可以拿到ヴァイオレーター，把这项ギア装给召唤兽以后，就可以习得特技フィネストアーツ。此技的作用是在角色FP100且没有弹药的情况下发动连续攻击的特技ガトリング(Gatling)，就会自动追加一次攻击。虽然只增加了一次攻击，但这一击的攻击力之高令你无法想象，最高可达等级的1000倍！只是此技发动需要FP100，因此只能多准备几根加FP的大萝卜了。当然你可以加一个濒死时FP上升的特技，然后令持有这项特技的角色处于濒死状态，这样就有用不完的FP了。



全部ギア入手法

每种ギア的入手方法并不惟一，限于篇幅，上表仅能列出最简捷的一种方法。每一种方法中的“落”是指打死敌人后会留下这种道具，而“盗”则是指从敌人身上偷到。不过《WA3》里道具入手带有很大的运气成分，往往要反复尝试多次才能成功，而且某些道具属于珍贵道具，一定要有足够的运气才能取得。建议配合迦洛斯的特技エクステンション（Extension）进行偷盗。此外ミラクルベリー（Mega Berry）可以在记忆の遗迹的ブルーブック身上盗得，而フォースキャロット（Full Carrot）可以在ナイトメアキャッスル的デボノバ身上盗得。如此一来，种植的难度会下降不少。另外用幸运属性的召唤兽打死敌人后100%会留下道具，不过要注意此技的攻击力极低，建议先用魔法グラッヴ或让ジェット对敌人使用各种属性ジェム（Gem），把敌人打成濒死状态后再用召唤将其一击毙命。



名称	位置	敌人	方法
がまぐち	サンセットピーク周边	メルコム	盗
クリアチャイム	はるか梦の址	マイコニド	盗、落
アミュレット	はるか梦の址	サエボス	落
ハートリーフ	秘密の花园周边	サラセニアン	盗、落
目觉まし时计	ハンフリースピーク周边	ツインテール	盗、落
ムーンストーン	ハンフリースピーク周边	モスファンガス	落
忘れじのペン	クレイボーン周边	ドライアード	落
ハシバミの杖	カ·ディンギル	ガギソン	盗、落
ブルーブレスレット	ティティーツイスター周边	オーク	盗、落
ホーリーアンク	外つ国の遗产	アンノウン	盗、落
水の指轮	ルナティックガーデン	マリッド	盗
ハートリーフ	背塔魔界柱	レイディアントブラック	盗
バゼラード	外つ国の遗产	バキューモン	落
ライアンズシールド	坏死の迷宫	アンデッドレプトル	落
ケットシーズブーツ	坏死の迷宫	レイチェル	落
エルダーレコード	ABYSS30层后	グランネーグル	落
失われた圣杯	パラックライズ周边	リンチ	落
完全なるライブラ	ABYSS60层后	ザッハーク	落
ヴァイオレイター	ABYSS18层	ヴォジャノーイ	盗
叁式参甲弹	ABYSS	ラストバタリアン	盗、落
炎の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ·レイ	落
水の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ·ミュウズ	落
地の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ·ジオ	落
风の指轮	魔兽解体处理设施	キマイラ·ウイング	落
雷の指轮	ドラゴンズレア周边	サンダードレイク	盗
雷の指轮	ABYSS30层后	リリパット	落
冰の指轮	ナイトメアキャッスル	サンフライアー	落
光の指轮	暗扩う阳の标	フェアリーライト	落
暗の指轮	仄昏き根の路	ブラックサバス	盗
秘传の书	ABYSS60层后	ブラックナイト	盗
パワーブースター	ABYSS	アバオアクゥ	盗
ロバーズプライド	ABYSS30层后	フォーヒドゥン	落
押し花	ABYSS60层后	デンドロビウム	落
ミサンガ	サンセットピーク周边	ゾーンダイク	落
ギャラコロガシ	ABYSS60层后	メルコムリッチ	落
ネクロノミコン	ABYSS60层后	ネクロノミコン	落
灵鸟の羽饰り	レイライン观测所	マンガ本	落
ガンスターサイン	ABYSS11层	アリゲタイガー	落
ナインライヴズ	ABYSS27层	フラウロス	落
クライシスアーム	ABYSS	ヒューベリオン	落
ブルボカルボバルボ	ABYSS	ムゥ	落
フォースユニット	ABYSS	ジャイアントマキシマム	盗
虹の额冠	ABYSS61层后	アガオォツ·デント	落
タリスマン	ABYSS61层后	マスターテリオン	落

Exファイルキー（EX File Key）

Exファイルキー一共有15把，它是《WA3》最高荣誉的象征。通关后会出现一次SAVE的机会，大家千万不要错过。然后大家再LOAD这个记录，就会进入EX画面，在这里使用Exファイルキー就可以开启各种选项。

①花1枚Exファイルキー就可以观看各角色的状态（这枚Exファイルキー可以省了）。

②花8枚Exファイルキー可以自由观看8个片头，其中还有在正常游戏时随机看到的配有英文主题歌的片头。

③花4枚Exファイルキー可以自由观看4个结尾，也有英文版哟！

④花2枚Exファイルキー可以在新游戏时接续上一次的金钱、等级！此外如果你在一周目游戏里没有使用シェリフスター的话，这个珍贵道具也可以继承下来。有了这个设定实在没有理由不玩第二遍！

其实如果图省事的话，只要8枚Exファイルキー就可以了，但相信各位完美主义者是不会就此善罢甘休的！以下便是全部15把Exファイルキー的入手方法。

1. マルチナ事件完成　　难度：D

从クレイボーン的宿屋可以看到少女マルチナ（Martina）。マルチナ为了寻找自己的母亲，周游世界，历经艰辛，令人实在无法想象在她那瘦小的身躯下隐藏着这么强大的力量。而各位玩家就是这一事件的见证人。

マルチナ出现的地点顺序如右表：

1	クレイボーン
2	ウェストウッド
3	リトルロック
4	ティティーツイスター
5	ハンフリースピーク
6	ハンフリースピーク
7	ジョリーロジャー
8	バラックライズ
9	ラクシスランド
10	ラクシスランド
11	ラクシスランド
12	ラクシスランド
13	クレイボーン

每见到マルチナ一次后，都要过一段时间才能在下个地点找到她，否则她是不会出现的。当玩家第9次遇到マルチナ时，她已经找到了她的妈妈，但此时她的妈妈已经重病在床了。此时玩家应赶往ハンフリースピーク找シヴィル医生来治病。当你完成这一事件后，マルチナ就会把她在万里寻母的途中捡到的一枚Exファイルキー给你。

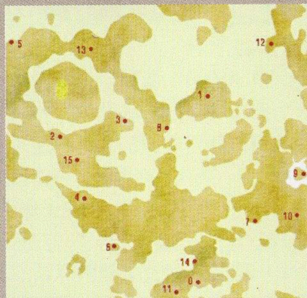
2. 搜索X：5822 Y：17773　　难度：E

注意要先在斗技场里拿到アイテムチェッカー（Item Scope），此地需要穿过ニーズヘッグパス才能到达。

3. 完成ロズウェル飞碟事件　　难度：C

拿到飞空艇后去ディスティニーアーク看完所有的书籍，再去ラクシスランド找一个叫ロズウェル的家伙对话，他就会告诉你这个世界上有很多外星人的通信塔的情报。为了地球（？）的安全，各位渡鸟自然是义不容辞，干掉ラクシスランド附近的那座塔后，各位的任务就是要摧毁所有的通信塔テレパスタワー（Telepath Tower）。具体位置如图所示。11号、14号通信塔要用飞空艇的导弹击碎拦路的大岩石后才能进入，而15号通信塔位于サンセットピーク附近，如何进入请参见上文。

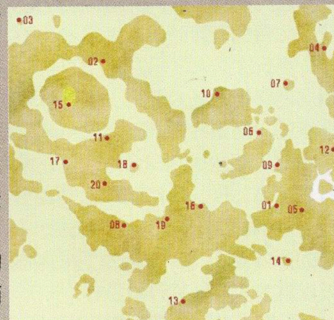
通信塔的攻击力奇低，但攻击多带有异常状态，所以也不能大意，而且HP很高，能力不够很花时间。当你干掉5座通信塔后，就会与前来维修的外星工作人员展开战斗。外星人攻击力也很低，但都是异常状态的攻击，特别是必杀アルカンシエル，此技可以让我方全体人员带有中毒、睡眠、混乱、病气、忘却、麻痹、やるせない（不能发动与FP有关的技巧），没有异常状态防御可真是死路一条。此役获胜后，从此在大地图上行走时，就会不时地遇到外星人。



干掉1～15号通信塔后，回ラクシスランド见罗斯威尔，他就会告诉你0号通信塔的位置。0号通信塔的位置比较特别，要用テレポートオーブ（Teleport Orb）传送到ブーツヒル，然后换乘沙船才能到达。干掉0号通信塔后，再去与罗斯威尔那小子交流交流，然后乘坐沙船在ブーツヒル附近的内海游弋时就会随机地碰到外星人的飞碟（出现时为绿色感叹号标记），干掉5架飞碟后在天空中也开始出现飞碟。乘坐飞空艇击破20只飞碟后，就有可能遇到外星人的母舰：这い寄る母船。干掉这艘母船就可以拿到Exファイルキー一枚。

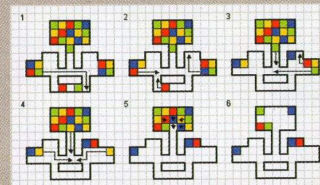
4. 解开20个ミレニアムパズル　　难度：B

世界各地都有一种叫作ミレニアムパズル（Millenium Puzzle）的迷宫，进去后玩家会遇到类似"仓库番"一样的谜题。游戏的玩法很简单，一共有4种颜色的方块，两块以上的同色方块放在一起就会自动消去，将所有的方块消去就算通过。每通过一个ミレニアムパズル都会获得一个奖品，其中第14号ミレニアムパズル迷宫的奖品テレポートオーブ（Teleport Orb）更是一件奇珍，有了它，你就可以轻松自如地瞬间穿梭于世界各地。

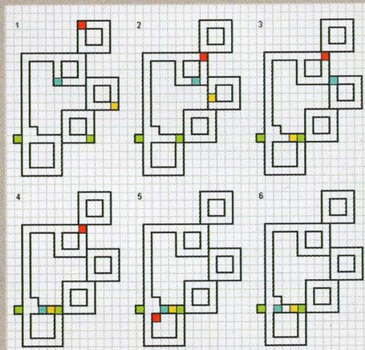


需要注意的是，有时候同色方块的总数是奇数，这也意味着玩家至少要有一次同时消去三个方块才能通过。另外如果在解谜的过程中不慎落入周围的悬崖，就得重新来过，所以整个谜题看似简单，其实不然。如果你能解开全部20个ミレニアムパズル，你就可以去デューンキャニオン领赏了，那里的职员会给你一枚Exファイルキー。

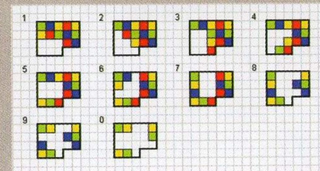
全部20个迷宫的位置参见上图。注意第15号ミレニアムパズル位于グリーンロッジ西北，玩家要穿过ニーズヘッグパス才能来到这里，用飞空艇是无法到达的。而第20号迷宫位于サンセットピーク北部，玩家要在持有テレポートオーブ（Teleport Orb）的情况下搭乘从サウスファーム到イーストハイランド的列车，这样就能到达了。



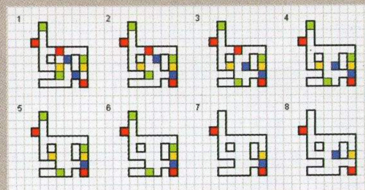
▲第16号迷宫解法



▲第18号迷宫解法



▲第19号迷宫解法



▲第20号迷宫解法

5.《空色の冒险》11卷入手　　难度：C

在游戏中可以找到名为《空色の冒险》（Adventure）的小说，全小说一共11卷，内容还算不错，各位如果有一定日文（或英文）水平的话，建议认真看看。搜集齐全部的11卷后由古拉维念给他那住在ハンフリースピーク的女儿听，就可以得到一枚Exファイルキー。全部章节的入手方法如下：

01　用古拉维与他的女儿对话就可以得到
02　フォーチュンギア的宝箱
03　无限连环永久机关的隐藏通道（要用炸弹炸开）
04　ニーズヘッグパス的宝箱
05　完成星の足迹的剧情
06　フィラ＝デル＝フィラ FLOOR6 的隐藏通道（要用炸弹炸开）
07　仄昏き根の路的宝箱
08　背塔魔界柱的宝箱
09　ミーミルズウェル的宝箱
10　レイライン观测所
11　给女儿念完前10卷后从古拉维的妻子那里入手

注意，第10卷的入手方法有些麻烦，首先要求你的遇敌等级至少要有18级、ECN槽要有40，然后进入レイライン观测所调查所有的书架，其中有两个书架被施锭魔法锁着，要用钥匙打开。如果满足要求的话，就会看到一个书架上写着："刺激内容含！"。不去管它的警告，坚决打开一看，就会和12本

成人小说展开战斗。获胜后就可以拿到第10卷《空色の冒险》。注意这一战并不轻松，等级不够只能送死。

6. 秘密の花园全作物制霸　　难度：A



在《WA3》里，所有的回复道具都是买不到的，要想获得大量的回复道具，就得靠种了。

当玩家购入了马之后，从ジョリーロジャー出发，利用马匹跳过一条大濠沟，就可以来到秘密の花园，花园里的小姑娘会要你去坏死の迷宫调查。在秘密の花园附近就能找到这个地方，在里面可以找到尸者の指环，得到这个道具后，角色的HP上限都会变为1，然后要从这个迷宫里逃出去，如果等级不够的话就惨了。成功逃出迷宫后回秘密の花园，小姑娘就会为你种花养草了。

玩家一共有8种道具可以种植，每种道具都设有生长速度和成活率两个隐藏数值，玩家要不断地花费同种道具来进行品种改良，这样就能提高这两项数值。如果你将任何一种道具改良至最高，就可以获得道具押い花，其作用为使用回复道具效果加强。如果你将全部道具改良至最高，就可以获得Exファイルキー一枚。

究竟如何才能令花园里的植物快速成长呢？答案如下：

时间：时间每经过1分钟，种植物成长1阶段。

会话：与NPC对话1次，种植物成长1阶段。

进出村庄迷宫：每进入1次，种植物成长10阶段。

宿泊：每睡1次觉，种植物成长20阶段。

战斗：每战斗1次，种植物成长5阶段。

所以睡觉是最快的方法。不过睡觉要跑到别的地方，所以比较麻烦。有人可能会选择进出村庄的方法，在没硬盘的情况下进出村庄大概要11秒左右的时间，如果用会话的方式对话1次大概也是1秒左右，算起来对话10次跟进出村庄1次的时间差不了多少。但是进出村庄需要读盘，对话则不用，如果不想伤害自己的宝机的话，还是对话吧，只是手会很酸……当然有硬盘后进出村庄就快多了。

7. 在黑市中高价购入　　难度：B

黑市位于ティティーツイスター，入口很不起眼，大家一定要仔细寻找。但要想进入黑市，还得有ブラックパス（Black Pass）这样道具才行。利用杰特的第3个特技可以在ケイジングタワー里找的这样道具。黑市里的东西很贵，不过东西比较珍贵。当你在秘密の花园里将某种道具改良至最高后，黑市里就会出售这种道具（那小姑娘肯定有问题！）。当你打倒魔兽解体处理设施里的隐藏BOSS后会得到使黑市价格减半的道具，此时再来买东西就便宜多了。

黑市最大的好处就是当你卖给它某些道具后，黑市上就开始出售这样道具，这样玩家就可以大量购入了。此外，黑市里最最珍贵的一项道具就是Exファイルキー，不过价格也是高得惊人：9999999！而且只有一枚！就算得到价格减半的道具，也得花4999999元——晕。

黑市的最大好处就是把属性防御ギア和状态防御ギア卖给黑市后，黑市上就会出售这种道具。这些道具虽然价格惊人，但对玩家的帮助是显而易见的。

8. 斗技场制霸　　难度：C

似乎一个成功的RPG总少不了斗技场。《WA3》里的斗技场叫ガンナーズヘヴン，在这里共有三种规格的比赛。只要你等级足够，通过斗技场应该问题不大，但每种比赛都有规定的回合限制，如果未在规定回合内通过，就拿不到奖品，所以还是小有一些难度的。

在25回合内通过ノービスリーグ，就可以拿到アイテムチェッカー，有了这个道具，才能在地图上搜索出道具来，此前玩家只能搜索出地点和金钱；在20回合内通过ベテランリーグ，就可以拿到アイテムソナー，其作用为在地图上显示未发现的地点和道具，是世界探索的有力武器；如果在15回合内通过最难的マスターリーグ，就可以拿到5周年纪念硬币一枚，其作用为无限记忆——我倒！

注意マスターリーグ最后的敌人回避超高，而且魔防无敌，对付这个家伙，一定要靠古拉维（クライヴ）命中率100%的特技ロックオンスナイプ（Lock On）才能胜出，设法多增加一下他的攻击力吧。

当所有的比赛都通过后，就可以上楼找伯爵对战，伯爵的真身是宇宙帝王，实力不容轻视。打倒他后，他会告诉你整个斗技场最强的角色就是那位卖票的老伯。老伯不但攻击力极高，而且攻击带有异常状态，只是没有全体攻击技。打败老伯就可以拿到一枚Exファイルキー。

9. 用身体撞击サンセットピーク的柱子　　难度：E

サンセットピーク的进入方法请参见上文。

10. 全宝箱开启　　难度：A

在フォーチュンギア里有一个打不开的宝箱，调查这个宝箱，它就会告诉你全世界一共有320个宝箱，你已经开启了多少个宝箱。如果你能打开全世界所有的宝箱，就可以回到这里来拿里面的Exファイルキー。要拿这枚Exファイルキー，需要有极大的耐心。特别要注意所有道具的上限都是99个，如果达到上限的话就不能再拿了，纱迦就是中了这个计……

为方便大家，现将全部宝箱的所在地标出。如果某些宝箱需要对应特技才能开启，将在“备注”一栏中注明所需特技和此类宝箱的数量。

数量	地点	备注
11	ゴブズアジト	ラジカルスニーカー·3
7	いつか朽ちゆくモノ	ステディドール·1
6	堕ちた圣域	チェンジクレスト·3
5	瘴气の魔窟	—
9	记忆の遗迹	—
12	错综する迷图	含空箱3个
10	カ·ディンギル	—
1	ティティーツイスター	—
12	不浄なる痕	マイトグローブ·4
10	ルナティックガーデン	—
13	サンドキャナル	ラジカルスニーカー·2
8	暗扩う阳の标	—
9	レイライン观测所	—
7	ジェムストーンケイプ	—
11	フォーチュンギア	含放有Exファイルキー的宝箱
12	外つ国の遗产	—
11	ディスティニーアーク	需要全部特技
10	无限连环永久机关	—
17	ニーズヘッグパス	—
16	破戒树 ユグドラシル	—
1	リトルロック	ゲイルクレスト·1
8	ドラゴンズレア	—
2	バラックライズ	—
1	龙机 果つる墓所	—
8	星の足迹	チェンジクレスト·2
11	はるか　梦の此	—
10	フィラ=デル=フィア	—
14	ケイジングタワー	—
11	魔兽解体处理设施	—
10	仄昏き根の路	—
7	生け贽の祭坛	—
2	魔界柱	—
8	背塔魔界柱	—
9	ミーミルズウェル	—
1	坏死の迷宫	—

以上一共300个宝箱，再加上通过20个ミレニアムパズル后的20个宝箱，正好320个。

11.ABYSS 制霸　　难度：B

拥有飞空艇后可以来到リトルロック打听有关隐藏迷宫ABYSS的情报，用飞空艇轰开拦路的大石后在X25200·Y10200调查，就会发现ABYSS。ABYSS一共有100层，迷宫的走法非常简单，只要收集齐每一层的水晶，就会出现下一层的入口，但由于迷宫实在太深，没有4个小时绝对走不完，而且在ABYSS里不能记录，不能返回（但可以使用エクソダスオーブ（Exodus Orb）退出），因此还是很麻烦的。迷宫中的敌人也非常厉害，游戏中最强的几个敌人都在这里，因此遇敌等级和ECN槽一定要高，不过依然还有被敌人先制或是同伴落单的情况发生，所以还要为敏捷度低的同伴各上由道具风见鸡附加的特技サプライズガード（Weather Vane），此道具在星の足迹可以找到，此外解开7号、11号ミレニアムパズル也可以得到。

在ABYSS的10层、30层、60层各有BOSS把守，其中打倒10层的BOSS可以拿到石の龙神，打倒30层的BOSS可以拿到令ECN槽上升的道具。打倒ABYSS60层的BOSS后可以得到骨头一根，在战斗中让女主人公维吉尼亚利

用特技ミスティック使用这根骨头，就可以一次发动ヴァージニア身上所有的辅助性魔法，而且使用次数无限。打倒BOSS后有一次脱出迷宫的机会，如果等级不足80级，最好是出去练两级再来。

在100层迷宫的最后，会看到一个封魔装置，使用クレイマードールズ(Kramar Dolls)后就会遇到强大的BOSS百兽王ラギュ・オ・ラギュラ(Ragu O' Ragla)，其必杀技100000000000℃(有几个零自己去数吧)非常厉害，如果没有火属性防御必死。不过如果全员都有火属性防御的话，胜利就只是时间问题了。打败百兽王可以获得幻之道具シェリフスター，装在召唤兽上后会获得究极能力铳之英雄（Gun Hero)，其作用为发动所有的能力！不过由于铳之英雄需要100点，也就是说要有100级才能使用……不过为了充分利用这一特性，大家可以把有用的技巧都集中装在一个召唤兽上，这样配合铳之英雄，就可以发挥出非常惊人的效果。由于シェリフスター可以保留至二周目，因此在一周目时最好不要使用。

打败百兽王后继续前进，就会发现一个新的封魔装置。再次使用クレイマードールズ（Kramar Dolls)，整个游戏中最强的敌人真百兽王就会出现。真百兽王会使用火、风、地、雷、水、冰、光、暗八大属性的最强魔法，攻击力超强，如果没有全属性防御就想打过去简直就是痴人说梦。而且真百兽王受到攻击必会反击，威力也不可小视。再加上高达数十万的HP，能力不够不要送死。打败真百兽王就可以拿到一枚Exファイルキー。

12. 地图踏破率100% **难度：C**

成功完成后与ハンフリースピーク的ゴブリン对话就能拿到。注意ゴブリン所在的地方非常隐蔽，入口在桥洞里。

13.100 次击倒红色小矮人 **难度：S**

在瘴气の魔窟里的封魔装置前使用クレイマードールズ（Kramar Dolls)就会出现4个红色小矮人。将它们击倒后它们留下一句话后就消失了："我们是绝不会屈服的，即使你击倒我们99次，我们也会99次爬起来！"从此玩家在迷宫里探险时就会不时地遇到这些小矮人，将它们打倒100次后就能拿到Exファイルキー。看上去很简单，但纱迦32小时通关时仅仅碰到过5次……要想100次打倒红色小矮人非常困难，不过利用红色小矮人出现时的惊叹号必为绿色这一点，大家可以去一些敌人比较厉害的迷宫，这样出现绿色感叹号时就表明小矮人出现了。注意每进入迷宫一次，最多只能见到小矮人一次，见过后应该立刻离开，然后重新进入。小矮人的能力会越来越强，要小心。

14. バラル・クオ・ナーガ击破 **难度：E**

先在X：18672 Y：9028处打倒バラル・クオ・ナーガ（Balal Quo Naga)，飞空艇入手后来到X：5487 Y：3931附近的海域，这里有一片奇怪的礁石。用飞空艇的飞弹攻击一次，沙海就会出现异常状态。然后驾驶沙船来到这里，就可以与バラル・クオ・ナーガ进行决战。获胜后就可以获得一枚Exファイルキー。

15. 从最终BOSS的最终形态身上盗得 **难度：C**

从最终BOSS的最终形态（第十形态）身上用魔法ビックポケット盗得。

剑·花·烟雨·江南

由于对游戏中玛雅变身为侠女的那一幕的印象实在太深了，所以情不自禁地又用上了这个标题。

说实话，PS2上的这款《WA3》是我第一次接触这个系列，最初是被那首激动人心的片头曲所吸引，玩着玩着才发现这个游戏实在是制作得太用心了，倒是后来回过头去再看前两代时才发现原来前两代的片头曲更加经典。这里介绍几个容易被大家忽略的小设定：

◇片头动画和中断动画时按SELECT键可以调出歌词。

◇进入游戏和中断游戏时会随机出现英文版的歌曲。

◇观看资料和与人对话时按SELECT键可以看到人物的肖像。

◇硬盘安装时会看到令人发笑的四格漫画。

◇战斗中发动魔法、召唤、特技时画面下方就会出现一条细细的时间槽。在时间槽减为零之前按×键就可以解除角色的行动，这样就可以重新输入指令，不过此技需要消费25点FP。如果给角色装上特技パリパリキャンセル，就可以令FP消费降为零。这种特技用来练级也是一种不错的选择。

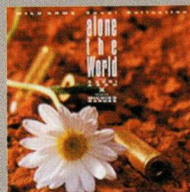
◇在维吉妮亚的家乡与アーメンガード对话，她说出的台词是与PS2的内藏时钟对应的，如果是特别时间的话会有特殊台词哦！大家可以在这个网址查询所有日子的台词，网址如下：

http://members.jcom.home.ne.jp/smoothlys/password/sample.html

纱迦的生日是床下之日，阿修罗的生日是怪物之日，D·S的生日是靴下之日，LIKY的生日是勇气之日。大家有兴趣的话不妨去试试，看能否将大家的生日猜出来。



对于喜爱这个游戏的人来说，有两个名字是一定记住的：一个是大峡和歌子，她是该系列的原画担当，在《マガジンZコミックス》上长期连载"《WA》系列"的漫画《花盗人》。喜欢她画风的人一定不能错过这本《ワイルドアームズ アドヴァンスドサード设定×ファンブック》，里面收录有大量她的珍贵插画；另一个就是麻生かほ里，这位曾在银行工作过3年的女歌手从2代开始为该系列献唱。虽然她的名气并不大，但她的声线非常不错，既能够用娇嫩的声音唱出《夜空与奇迹》，又能用成熟的声音唱出《resistance line》，兼具两种特色而不会使人觉得不自然，实在令纱迦听过之后就深深地着了迷。2002年7月24日她推出了一张名为《alone the world ～ワイルドアームズ ヴォーカルコレクション～》的CD，里面收录了"《WA》系列"的3款游戏外加TV版动画的全部歌曲，全部改由她演唱，像《WA》的结束曲《青空に誓って》本来由渡边真知子演唱，现在也改为她来演唱。这张碟可以说是FANS的珍藏极品。




麻生かほ里

限于篇幅，这次没能放上游戏的剧情小说。事实上在《游戏·人》第一辑中已经收录了《WA3》的剧情小说，大家有兴趣的话可以去看看。如果想要了解游戏的全部剧情，还得买一本官方推出的《WA3》小说。这本小说是正统的游戏小说，和游戏剧情完全一致，不过加大了玛雅的戏份，也说出了一些不为人知的秘密。比如玛雅看过书后能够运用幻想的力量使自己变身为书中的角色，这一点大家一定都知道了。不过其实维吉妮亚和玛雅一样，也是靠幻想来变身的，只不过她看的书是《さすらいの渡り鸟》，所以才变身为凶悍的双枪少女。玛雅的爱书则是《荒野の灾厄娘》，她的真实身分则是一个文静的喜欢文学的少女。在小说中她一共变身过7次（变身为战士玛雅时连只有具有魔族血统才能拿的龙枪都能拿，看来COSPLAY的力量真是无穷的），只是没有看《剑·花·烟雨·江南》变身的女武斗家，有些令人遗憾。个人最喜欢的是小说的结尾，它和游戏中最后被人通缉的结局不一样，最后是维吉妮亚与父亲告别，众人站在一起不断地向天上开枪，然后一起说出自己的祝福，我想，这也是所有《WA》FANS的祝福吧！



相关链结

《荒野兵器进化版3》研究——《游戏机实用技术》2002年5月A

《荒野兵器进化版3》研究补遗——《游戏机实用技术》2002年5月B

《荒野兵器进化版3》REVIEW——《游戏机实用技术》2002年6月B

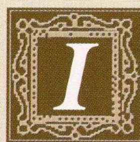
《荒野兵器进化版3》剧情小说《荒野的回忆》——《游戏·人》第一辑

PS2	Interplay	A·RPG	1~2人
	2001年12月24日发售		343KB
DVD-ROM	—		49.99美元

文：邪魔天使

博德之门 暗黑联盟

玩惯了日式RPG的玩家是否知道RPG的原始形态是什么呢？最早的RPG起源于美国，T·RPG（桌面RPG）就是现代RPG的雏形，玩家们聚积在一起，在一位"城主"的带领下享受冒险、奇幻带来的乐趣。由T·RPG而改编的游戏更是数不胜数，不管是《暗黑破坏神》也好，还是《无冬之夜》也好，都是美式RPG的精品之作。《博德之门》，这朵RPG界的奇葩现在已经在家用机上登场，据闻《博德之门2》马上就要登陆PS2、Xbox两大家用机平台，那么在它出来之前，就让我们一起来回味一下《博德之门 暗黑联盟》的奇幻之旅吧。



Baldur's Gate 博德之门

Elfsong Tavern（精灵之声酒馆）

与众多的T·RPG一样，故事都是从一个酒馆里开始的，不过我们的主人公之前却经历了一次偷袭——被两个毛贼一棍敲晕，不过接下来出现的那个头戴面具的家伙更能引起人注意。醒来之后自然要打听那两个家伙的下落，不过酒馆那美丽性感的老板娘Alyth却认为我能活着已经是很幸运的了。接下来她委托给主人公一个任务，那就是帮她清理储藏室的老鼠。与旁边的Ethon对话后他给了主人公一把钥匙，这样就可以打开酒馆的门前往储藏室了。

The Cellar（储藏室）

正如Alyth所说的一样，储藏室里到处都是老鼠，既然是老鼠，怎么会是我们的英雄的对手呢？没几下就轻松地完成了任务，而且顺便还在储藏室里找到了一瓶酒，就把它给站着的那个酒鬼吧。不过有一件事很奇怪，在储藏室里居然发现了地精，可疑。回答酒馆，很快主人公就发现Ethon不见了，一问Alyth才知道，就在主人公下储藏室不久，Ethon也跟着下来了，不过到现在都还没回来。接着Alyth就给了一把通往下水道的钥匙，还记得储藏室里那扇打不开的门吗？现在就可以用这把钥匙去开启那扇门了。



The Sewers Level1（下水道Level1）

不出所料，Ethon是被那个面具人抓了，与此同时，还可以看到熊地精的身影，看来这个下水道里隐藏有不少秘密呀。下水道里的敌人已经从弱小的老鼠变成了灵活的地精，特别是那些在远处投掷标枪的家伙更是烦人，接近它们的时候还会逃，只要追上它们立刻将其手刃解恨吧。这里的BOSS就是那个熊地精恐怖酋长，这个家伙倒好对付，关键是其手下那群碍手碍脚的家伙，解决先吧。打倒熊地精后从他身上得到一把钥匙，这就可以打开关Ethon牢房的门了。救出Ethon后他又给了把钥匙给主人公，有了这把钥匙就可以打开打倒熊地精那个大厅里的门，通往下水道Level2了。

The Sewers Level2（下水道Level2）

Level2部分的下水道显然要比Leve1大得多，而且敌人的强度也增加了，熊地精的数量明显增加；同时，还出现了在N多游戏中出现的经典敌人——史莱姆，与此同时还要注意那蓝色的像果冻的灰泥怪的攻击。这里要开启几个机关来打开石门才能前进，不过在这里居然找到了一个通往地下的通道，对于一个充满好奇心的人来说，一个未知的地方总是充满了无尽的吸引力。

The Crypt Level1（地下Level1）

地下果然又是一番新的景象，这里看起来像一个墓地。在这里遇到一个叫Fayed的牧师，他提供了一个很重要的情报——当把金、银、铜三个壶推到适当的地方的时候，就能开启隐藏的通道。当主人公继续前进时，更能证明这是个墓地的地下，因为这里到处充斥着僵尸与骷髅战士。（在这里可以找到一枚大奖章，拿到酒馆老板娘那里会有格外金钱和经验值）果然，正如那个牧师所说，在大厅里找到了金、银、铜三个壶，将他推倒大厅那个圆盖前的三块石板上时，盖子打开，显出一条道路。（壶从左到右的顺序是青铜、白银、黄金）

The Crypt Level2（地下Level2）

Level2就是敌人数量增加了，除此之外没什么难点。在一个大广间里看到了一颗闪烁着妖异光芒的宝珠，看来就是这颗不死宝珠的能量让这些沉睡在地下的僵尸和骷髅再次复活的。当主人公挥剑砍宝珠一段时间后，宝珠会浮空并召唤出大量骷髅战士，只有将它们消灭完后宝珠才会降下来。这时抓紧时间砍，然后宝珠会再次浮空召唤骷髅战士，如此反复几次就能打碎它了。打碎宝珠后主人公发现了一个贼的尸体，从他身上找到的地图看，下水道居然和这个墓地是相连的，看来事情真的有蹊跷。

回到Elfsong Tavern，这里碰到一个叫Jherek的家伙，看来他是Ethon的同伴，对于主人公救了Ethon他感到很高兴，并且还提供给了一情报——在下水道有一个秘门可以通向盗贼的巢穴。来到如图的地方，那里就是通往盗贼基地的入口，而此时我们也知道了那个面具男的头儿居然是一只眼魔。

Thieves' Guild Level1（盗贼巢穴Level1）

巢穴里果然有很多盗贼，他们多用飞刀进行攻击，近身是他们的弱点，但注意由于他们的数量较多，所以要时刻关注HP所剩多少。

Thieves' Guild Level2（盗贼巢穴Level2）

Level2里面需要注意的就是喷火的机关，以及那些会消失的浮游平台，当浮游平台要消失的时候会闪几下，看准没闪的跳过去就行了。在最里面居然遇到了那个面具男Karne，不用跟他废话了，砍！不过这家伙会瞬间移动，而且用飞刀进行远程攻击，所以近身战法同样有效。

Thieves' Guild Level3（盗贼巢穴Level3）

看来我们的英雄离那个眼魔越来越近了，当来到Level3的时候会出现很多独眼机关，这些家伙发出的小光球可都是一击毙命的狠招，注意利用周围能遮挡的东西来隐蔽。另外，多SAVE也是要注意的，免得辛辛苦苦躲了一阵被秒杀真的是欲哭无泪呀。

眼魔不愧为眼魔，其攻击极为犀利，触手上的眼睛放出的光线极右杀伤力，注意要躲在空隙处。这是目前为止相对而言比较有难度的战斗，持久战是肯定的。胜利之后Jherek出现，而这时主人公也第一次听到了“博德之门”的存在。在打败眼魔的地方有一扇传送之门，看来又有新的领域可以开发了。



The Sunset Mountains 夕阳山脉

Wind's Walk（风之道）

一出传送门就是一条长长的山道，而面前的是一大群山精和豺狼人，还好这里没有岔路，一直走就能走到山下的Mine Camp（矿山营地）。

The Mine Camp（矿山营地）

这个营地里都是矮人，主人公遇到一个叫Torrgeir的矮人，他叫主人公帮忙找到他的同伴以及同伴带领的小队队员，这样就能得到通往矿山入口的钥匙。就这样，我们的主人公向雪山进发了。

Burning Eye Base（燃烧之眼山麓）

这里出现了冬狼，行动敏捷，虽然单体攻击不怎么样，但当他们群体进攻是就要小心了。而再向前走遇到的雪男会用雪球攻击来降低角色的速度，虽说不是很厉害的招式，但被群殴就很烦了，用火系攻击进攻吧。



Burning Eye Summit（燃烧之眼高层）

在一个冰洞中终于找到了矮人Kolgrim，不过他已经身负重伤，他告诉主人公小队受到了食人魔的攻击，说完Kolgrim就断了气，但在他身边找到了一个油瓶，要点燃山顶的塔应该就要用到这东西了。



Burning Eye Summit West（燃烧之眼高层西侧）

这个区域的山洞中能找到一具矮人的尸体，尸体旁边有一个打火石。

Burning Eye Summit East（燃烧之眼高层东侧）

这个区域的露营地里有一具矮人的尸体，可以找到一个火把，这下点燃灯塔的材料都齐了，可以向山顶进发了。



Burning Eye Summit Peak（燃烧之眼高层山顶）

灯塔的火终于点燃，由于发出高热，那个被冻住的矮人尸体终于融化了，而在他身上发现了通往坑道的钥匙，不过这时却看到白龙的身影。龙？不错，这只古代生物似乎才从睡眠中醒来，看来那具冰冻的矮人尸体就是它的杰作了。回到营地，告诉



了Torrgeir一切后就可以开启营地处的一扇门，这下终于可以进入矿山坑道了。

The Mines Level1（矿山Level1）

坑道中居然也出现了盗贼，而且还是烦人的弓箭手，接近他的时候还会逃跑，同样用远程攻击给予痛击吧，用雷球魔法相对要容易一些。不过要到Level2还需要找到3个齿轮（如图），那么就开始地毯似的的搜索吧，找齐了3个齿轮就可以向Level2进发了。

The Mines Level2（矿山Level2）

Level2果然跟Level1不一样，这里居然遇到了暗黑精灵的女牧师，这些信奉罗丝女神的家伙很难缠，特别是几个女牧师一起放魔法的时候。不过，她们的魔法是不分敌我的，这就好办了，来一场自相残杀的好戏吧！

The Drow Underworld（卓尔的地下世界）

想不到矿山下居然是卓尔精灵（暗黑精灵）的地下城堡，难怪刚才碰到了那么多暗黑精灵的女牧师。很快地，我们就见到了这个地下宫殿的主母——Ilivarra。一场战斗在所难免，主母不愧为主母，各种魔法攻击都很犀利，而且会瞬间移动。击败她后得到一把钥匙，这样就可以打开旁边监狱的门了，里面关着一个叫Brogan矮人，他告诉主人公有一扇门通往沼泽地。

回到营地，Torrgeir对于Brogan还活着很激动，赶紧给了主人公钱和经验值。(^_^)现在原来那条不能通行的道路可以走了，原来这条路通往暗之森林。

Dark Forest（暗之森林）

暗之森林的道路并不是很复杂，敌人也是强弱不定，既有弱小的地精又有强壮的豺狼人，很快的，主人公就发现了一个冰洞。不知道会有什么新的敌人出现，进去再说吧。

Ice Cave Level1（冰洞Level1）

冰洞里面都是雪精，同样的，雪球攻击会降低速度。不过没朝前走几步就碰到了新的敌人——移位兽，这家伙可以隐形，而且攻击力也不弱，要注意。

Ice Cave Level2（冰洞Level2）

这里出现了冬狼，它们会喷出冷冻吐息攻击，而且雪巨人也同时出现，面对这些高大的家伙边打边跑的战法比较有效。

Ice Cave Level3（冰洞Level3）

呵呵，终于找到你了，原来这里就是刚才看到的那只白龙的巢穴。虽说白龙在龙族里面体型算小的，智力也算最低的，不过对于普通人来说还是很厉害了，特别是它的冷气吐息攻击，冬狼的吐息在这个面前简直就是挠痒，不过正义永远在主人公这方，苦战之后一定是胜利。



Marsh or Chelimber 切林博沼泽

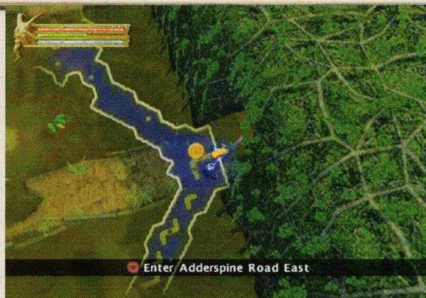
The Sunken Chapel（沉没的礼拜堂）

这里没什么难点，如果不想被途中的骷髅战士和僵尸纠缠的话就快点走人。

Adderspine Road West（蛇骨之路西侧）

这里是一片沼泽，这里的有的敌人死后会留下一团绿雾，碰到了会中毒，小心点。沼泽地里还有蜥蜴人，这些家伙可就不像前面遇到的那些家伙那么"水"了。在沼泽中心遇到一个蜥蜴人，它告诉主人公远处的那座塔，里面有一个具有强大力量的女性人类，就是她给了蜥蜴人武器，而蜥蜴人的国王却是个愚蠢的家伙，任由她支配。说完它打开了去蛇骨之路东侧的门，而且还可以在它这里买卖武器道具。

Adderspine Road East（蛇骨之路东侧）



▲通往蛇骨之路东侧的入口。

东侧是一大片广阔的沼泽，通过这里的木桥，就到了切林博沼泽的中心地带。

Chelimber's Crowm（切林博中心带）

一进入中心地带，眼前俨然是一个军事要塞，到处都是发石车和连弩，当然还有阻绕道路的蜥蜴人，不过这里出现了蜥蜴人巫师倒是要注意一下。

Chelimber's Keep Exterior（切林博外部）

这里同样充斥着蜥蜴人战士和蜥蜴人巫师，注意不要被夹击。

Chelimber's Keep Interior（切林博内部）

在这里终于见到了那个愚蠢的蜥蜴人的国王，对于这个蠢货就不用多说了，应扁之而后快。

The Rotting Bog（淤泥）

这里的敌人就不像前面那样好打发了，全是鲨蜥兽，皮糙肉厚，如果选的是魔法师就用雷球魔法吧，触电的感觉是很爽的！不过在沉没的寺庙前遇到一个超大鲨蜥兽，如果想试试自己的实力话就向它挑战吧。

The Sinking Temple（沉没的寺院）

这里到处都是狮头怪，跑动的速度又快，攻击力又高，会带来不小的麻烦，边打边跑还是基本战法，同样的，雷球魔法还是常用招式。这里又碰到了那个蜥蜴人，它会施法在主人公身上，这样就可以进入水底了。

Onyx Tower Basement（玛瑙塔地基）

看来这是最终的迷宫了，敌人的能力也是疯狂上升，铜巨人也出现了，突破了地基之后就正式向玛瑙塔进发了。

The Onyx Tower Level1（玛瑙塔Level1）

还是要注意牛头人与铜人的攻击力，躲在门后远程攻击比较好。

The Onyx Tower Level2（玛瑙塔Level2）

同Level1。

The Onyx Tower Level3（玛瑙塔Level3）

这一层铁骑士的数量明显增加，要步步为营。

The Black Forge（黑色锻冶场）

不愧是锻冶场，到处都是熊熊燃烧的火炉，而且敌人也都是些大家伙。

Hall of Remembrance（纪念堂）

纪念堂里有一个骷髅，他原来是这里的统领，不过现在已经是一个死人了，在他后面的那个房间里的就是最终BOSS。

Eldrith's Watch（艾尔翠丝的守护）



终于面对最终BOSS了，正如以前那只蜥蜴人所说的，是一名女性人类战士。战斗中她会不断变大，而实力也会逐渐增加，回旋剑很具杀伤力，而且魔法对她的效果很小，用弓箭作主攻手段吧。击败她后玛瑙塔粉碎，但似乎博德之门已经开启，无数的怪物出现了……

Human Acher

Skill	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	说明
Accuracy	已领悟					提升弓箭攻击的命中率
Targeting	已领悟					瞄准线显示
Arcane Quiver	5					弓箭负重减半
Flame Arrows	2	4	6	8	10	火焰箭
Ice Arrows	5	6	8	10	14	冰箭
Shock Arrows	10	11	13	15	19	电光箭
Hall Of Arrows	5	7	10	14	20	箭暴
Enchant Arrows	1	4	8	14	20	魔法箭
Expiding Arrows	5	6	8	10	14	爆炸箭
Repulsion	5	6	8	10	14	排斥
Dodge	1	2	3	4	5	提高盔甲级别
Deflect Missiles	1	2	3	4	5	自动防御魔法弹系武器
Endurance	2	4	6	8	10	增加负重能力
Toughness	1	2	3	4	5	加 3 点 HP
Willpower	1	2	3	4	5	加 3 点 MANA
Meditation	1	2	3	4	5	MANA 回复量增加
Intestinal Fortitude	1	2	3	4	5	HP 回复量增加
Combat Reflexes	2	4	6	8	10	提升攻击频率
Death Blow	1	2	3	4	5	必杀一击伤害增加
Improved Critical	1	2	3	4	5	必杀率增加

Elven Sorceress

Skill	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	说明
Magic Missile	1					魔法弹攻击
Burning Hands	已领悟	2	3	4	5	燃烧之手，火焰魔法
Melf's Acid Arrow	4	8	12	16	20	酸性魔法箭
Fireball	8	9	11	13	17	火球攻击
Snowblind	10	11	13	15	19	雪盲，冷冻属性攻击
Lightning Bolt	12	13				雷电攻击
Otiluke's Icy Sphere	14	15	17	19	23	冰球攻击
Ball Lightning	16	17	19	21	25	雷球攻击
Fire Shield	18	19	21	23	27	火盾
Meteor Swarm	22					陨石魔法攻击
Mordenkainen's Sword	12	18	24	32	40	魔法剑召唤
Intestinal Fortitude	1	2	3	4	5	HP 回复量增加
Willpower	1	2	3	4	5	增加 5 点 MANA 值
Meditation	1	2	3	4	5	MANA 回复量增加
Accuracy	1					提升弓箭攻击的命中率
Targeting	1					瞄准线显示

Dwarven Fighter

Skill	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	说明
Dodge	1	2	3	4	5	提高盔甲级别
Endurance	2	4	6	8	10	增加负重能力
Toughness	1	2	3	4	5	加 3 点 HP
Bull Rush	3	6	9	12	15	撞击攻击
Accuracy	1					提升范围攻击的命中率
Targeting	1					瞄准线显示
Willpower	1	2	3	4	5	增加 5 点 MANA 值
Meditation	1	2	3	4	5	MANA 回复量增加
Intestinal Fortitude	已领悟	2	3	4	5	HP 回复量增加
Combat Reflexes	2	4	6	8	10	提升攻击频率
Death Blow	1	2	3	4	5	必杀一击伤害增加
Improved Critical	1	2	3	4	5	必杀率增加
Sword And Fist	2	4	6	8	10	命中加 1 点、伤害加 1 点
Improved Block	5					随时武器防御
Shield Expert	2	4	6	8	10	有盾时加 1 点装甲值
Whirlwind Attack	9					旋风攻击，需装备双手斧或锤
Clangeddin's Fist	10					锤击地面伤害周围敌人

秘技

①隐藏菜单

游戏进行时按住R2＋L1＋←＋△，然后按START键就会出现，Level Warp...为跳关，Invulnerability为调无敌。

②主人公能力增加与金钱增加

游戏进行时按住R2＋L1＋←＋△，然后按下R3（即右摇杆），成功的话主角会哼一声，然后Level狂涨至20级，并拥有75000的金钱。

③取得 The Gauntlet 模式

任一难度下完成游戏一次即可。

④ Extreme 难度

完成 The Gauntlet 模式一次。

⑤使用暗黑精灵Drizzt Do'Urden

方法一：标题画面按住L1＋R1，然后按×＋○；

方法二：开始游戏时，选择三个角色的其中之一，然后按住R1＋R2＋L1＋L2，直至完成LOADING；

方法三：在Extreme难度下完成游戏一次。





"《铁拳》系列"一直以华丽的画面、劲酷的人物、火爆的场面及高度的对抗性著称，在国际范围都有相当数量的支持者。不过由于最新作《铁拳4》系统变化太大，导致很多老玩家的不适应。UCG曾于总54期起连续刊载了数篇《铁拳4》的相关文章，但由于《铁拳4》国内普及量的问题并没能引起广大玩家的重视，但现在《铁拳4》想必是很多PS2玩家必入手的格斗游戏了。借本次机会，我们重置了由两届全国铁拳大赛亚军得主——赵华撰写的系统解说，并增加了国内惟一的铁拳专门网站"铁拳中国"的主要成员撰写的常用人物性能分析，极具专业水准。希望能助正在潜心研究的铁拳爱好者一臂之力。

PS2	NAMCO	FTG	1～2人
	2002年3月28日发售		71KB以上
DVD-ROM	对应专用摇杆、逐行扫描		6800日元

《铁拳4》系统全解析

文：赵华

《铁拳》，有着深厚故事背景和冷酷世界观，是有着"最具爽快感的格斗游戏称号"的3D格斗巨作。《铁拳4》共计18人的强劲格斗阵容虽然比《铁拳TT》要显得单薄，但这次《铁拳4》赋予每一位格斗家的格斗理念和内涵要大大超越前几作。背景及地形由原先的2D贴图进化为真正的3D世界，使得本作更加有别于《铁拳》的前4作（包括《铁拳TT》），并使之成为一部真正意义上的全新的《铁拳》。下面我将慢慢地为大家剖析其中的新颖和奥秘。

1. 最基本操作

由左手的摇杆8个方向来控制角色的行动，右手按键为左拳（LP）、右拳（RP）、左脚（LK）、右脚（RK），是非常直观的人体真实格斗方式。（编注：《铁拳》中的出招设定也因此变得尤为简单，甚至大部分招式在你看了角色所做出的动作之后，就可以大致猜到它应该按哪个键来出）按住摇杆→或←是前进或后退，快速输入→→或←←为快跑和快退。（编注：习惯快退的玩家要注意，快退中是处于不可防御状态下的）离对手中等距离时输入→→后一直按住→可自动冲前扑倒对手，并可配合按键追打。离对手远距离输入→→后一直按住→便可快速冲撞对手，此时为无敌状态。长按住↘或↙可蹲前进或蹲后退。长按住↖或↗为跳跃，短按为小跳跃。

2. 防御

在学会攻击对手前，要先学会防御。理论上来说在《铁拳》里不按任何方向和按键即为自动上、中段防御，这样的设计无疑是非常人性化的。但在出招的硬直后或对手的某些招式的连续攻击后是无法自动防御的，所以这时就必须按住←来防御对手的上、中段攻击。而一味地按后防御势必引发对手的下段攻击，这时就要按住↙来防御。需要提醒大家注意的是，在《铁拳4》之前的几作中，按住↓就可以防御下段攻击，所以很多铁拳老鸟们养成了习惯性按↓来防御，这在《铁拳4》中是无论如何也防不住的，所以大家必须重新习惯按↙防御。也有一些招数比较特别，如一八和平八的→→LP+RP的投技后受身（编注：关于受身，请看本文的第6节）时，对手用前大跳跃LK或落的↓↑LK+RK至脑后等都属于逆向攻击，这时按←或是↙都是防不住的，只有按住→才能防御，这是应该注意的。



（编注："《铁拳》系列"中，攻击类型分为4种，为上段、中段、下段和防御不能类。上段技可以站防或下蹲避过，中段技在近身时只能站防，下段技只能蹲防。）

3. 横移动

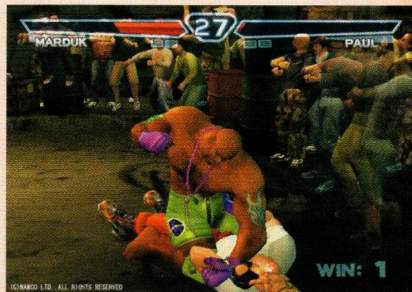
作为真正3D格斗游戏的标志之一，"《铁拳》系列"从《铁拳3》开始就引入了"横移动"的概念。方法是输入↑或↓（短按），角色就会向画面内侧或外侧移动，以避开对手的直线攻击。而在《铁拳4》，可以长按住↑或↓，来长时间向画面内侧或外侧走动，（编注：也就是说，《铁拳4》中直接按↑、↓是不会出现原地起跳及下蹲动作的。）这样配合方向杆，可以很轻易地走到背景建筑的任何角落，并选择有利的地形来发动进攻。不过在《铁拳4》中，横移动与侧闪还是有区别的，刚按下↑、↓时为侧闪，按住后就是横移动，侧闪的速度要比横移动快得多。

要善用横移动取得好的位置，取得了墙壁周围的制动权，就取得了这场战斗的胜利。另外，在背对墙壁时输入（←←↖），所有角色均会利用墙壁作出三角跳攻击（中段），但动作完成后的破绽较大，所以不建议经常使用。

4. 投技和扑倒技

所有角色共同的投技为RP+RK，不同的角色配合→或←会有不同的摔投动作。在被抓住的瞬间按RP即可拆解。不同的角色都有各自的指令投，根据不同的指令投要按对应LP或LP+RP才可拆解。在对手的左侧、右侧和背后使用投技便可使出侧面投和背投，左侧投须按LP来拆解，右侧投须按RP来拆解，背投是无法拆解的，并且伤害力最大，但投中的机会不多。少数人物还具有极其爽快的"连续投"，这是"《铁拳》系列"独创的系统，如KING和NINA在某些特殊投技抓住对手后，再连续输入固有的指令就可以连续使出各种投技及关节技，动作非常华丽、赏心悦目，不过很难完全成功，因为连续技同样也可以按相应LP或RP拆解。几乎所有角色的投技均判定为上段，蹲下即可避过，也有少数角色拥有下段投，能够抓住下蹲的对手，如KING和马杜克，方法是输入↓LP+RK，必须按LP+RP才可拆解。KING还有倒地投（在对手倒地时输入↙或↘RP+RK），必须根据被抓住的身体部位来确定是按LP还是RP拆解。

利用一定距离的奔跑后前冲将对手扑倒在地也是《铁拳》中不可防御的攻击方式。所有角色共通的是扑倒对手后，可以交替按LP、RP来打击对手，最多可以连打5下。对付扑倒技共有"3种拆解方法"，在被扑中的第一时间按RP可立即挣脱，但这时对手会比你略早一些解除硬直状态，更好的方法是能在被扑中倒地的瞬间输入LP+RP，这样就可反骑在对手身上并反客为主攻击对手，而且这时对手是不可以再次反骑的。第三种方法是在被对手扑倒受到L/RP交替攻击时，对手5连击的第一下和第四下时可以挡住，规则就是在此时输入与对手相反的拳键。



部分角色还具有特殊的扑倒攻击技，如KING、NINA、保罗等人在扑倒对手后可接扑倒关节技，这时就必须先输入LP+RP后再相应连按RP或LP才可挣脱。保罗的暗云绞和吉光的刀（吉光在将对手扑倒后按任何键均是出刀）是无法挣脱的，而马杜克的指令扑倒技更有着非常复杂的变化，以后将详细为大家介绍。总的说来，如果无法掌握投技和扑倒技的拆解，在《铁拳》的实战中将非常被动，拆解50%以上的扑倒技和的投技是成为《铁拳》高手的必修课。

5. 交换位置技

这是"《铁拳》系列"体现最新理念的系统，也是《铁拳4》中独具特色的技巧。方法是配合上下左右4个方向按LP+LK可将对手向相应方向推一下，（编注：可按LP拆解）这个招式本身并没有什么攻击力，然而正是这个技巧确立了《铁拳4》中一个革命性的重要攻击方式。因为如果使用这个技巧将对手推到墙壁或是场地中的障碍物时，可使对手产生一定时间的硬直状态，而根据距离和位置的不同，令对手所产生的硬直时间也有长短，这时就可以毫不客气地向对手施以连续攻击。

6. 受身和起身时的技巧

在"《铁拳》系列"中很早就引用的受身系统在本作中同样存在。但由于

《铁拳4》增加了墙角和地形的概念，所以在位于某些"死角"地势时被击倒是十分危险的，决不能像前几作那样倒地后舒舒服服地躺一会儿不起来，一般必须马上受身。方法是倒地瞬间输入LP或RP向画面内受身，输入LK或RK向画面外受身。（编注：可以连续按键来受身，一些招式被击中倒地后无法受身，另外，被击到墙壁上也是可以受身的）

没有受身，倒地后起身的技巧非常丰富，按LP或↓LP可向画面内侧或外侧的方向侧转身回避；按←或→可后滚或前滚；按→LP+RP或←LP+RP可前滚或后滚后起身扑击对手（编注：为中段攻击），起身扑击即使被防住也可以比对手更早行动；按←LK+RK为起双脚飞踢，是速度更快的起身中段攻击，不过被防住就会很惨；按RK为起身中段脚，按LK为起身下段脚。在实战中，要注意灵活使用这些变化以扭转劣势。

7. 反技与上、中、下段裁

部分角色拥有可架住对手上、中段打击技并自动反击的返技，如保罗和尼娜，方法是在对手上、中段攻击时输入←RP+RK，这可以有效地抑制对手连续攻击。不过这种反技是可以拆解的，方法是被反的瞬间按→RP+RK或LP+LK，（编注：如果是左侧的拳脚被反时，就要用→LP+LK来返反技；如果是右侧的拳脚被反，就用→RP+RK来返反技，可连打输入）这个返反技的技巧在《铁拳TT》时显得相当重要，而在《铁拳4》里就不再那么重要了。因为在《铁拳4》中更多的角色拥有着更为强力的反击技巧——"上、中段裁"，如洛或凌晓雨等，方法是在对手用上、中段攻击时输入←RP+RK，这种技巧成功后并没有直接反击，但都有强力的打击技可追打，最大的好处就是决不会像反技一样被对手返反，所以一旦成功命中对对手的心理是一种强力的打击，但由于输入时间要求更加严格，且"裁"成功后的追打要求又快又准的操作，所以初学者想要掌握有一定的困难。

另外，每位角色都有的下段裁，方法是在对手下段攻击命中瞬间输入↘，这不但可以拨开对手的下段攻击，还可以造成对手一定时间的硬直，之后根据不同的角色可接续不同强度的追打，这个技巧用在对付对手的下蹲点拳牵制时有奇效。在一些对手的连续性攻击中，如洛的←RP LK PK这个连续技中的第二下攻击，朱丽亚的RK RK中的第二下攻击等，这些攻击的第二下必定是下段攻击，下段裁比较容易实现。



8. 空中连续技

作为3D格斗游戏的游戏性的一个代表系统，"《铁拳》系列"的空中连技无疑是最丰富和最具想象力的，尽管这种将人打上天再肆意追击的打法在真正的格斗中是不存在的，但格斗游戏毕竟还是游戏。无论是《铁拳》还是《VF》，如果失去了这个系统那么乐趣也将会大大降低。《铁拳4》中的空中连技起始（编注：即浮空技）多数是中段技，如风间仁的追突（站立途中RP）、平八的鬼神拳（→→RP）都为中段判定，极大地打击了经常蹲防的对手。也有少部分是由下段起始的，如布莱恩的↘LK、吉光的前蹲下行走初始时↘LK、雷武龙的↙RK等，后面都可以接连续追击的。还有一些空中连技起始技是必须反击对手才可浮空的，如一八的风神拳（→↓↘RP）、花郎的↘RP等。由于这次《铁拳4》的战斗风格比较偏向于地面攻防，所以空中连技的强度有一定的削弱，但依然很重要的。（编注：反击——COUNTER，是《铁拳》中的一个重要攻击概念，在对手做出攻击动作时击中对手就叫做反击，反击会让招式有更高的攻击力，更能使对手有更长的不能防御的硬直时间，可以形成平常所不能成立的连续技！）

9. 防御不能技

这也是"《铁拳》系列"所独创的技巧，一旦命中其威力惊人。不过由于出招准备时间过长，并且此时被对手击中一概判为反击击中，所以危险性相当大，不可随意使用。

10. "帧"及"JUST FRAME"

在《铁拳》的对战中，动作的发生时间并不是以"秒"来计算，而是以"帧"，一秒=60帧。这在平时生活中是感受不到的，而在《铁拳》的激烈对战中却是考验对战水平的重要标准！每个角色的大多数招式被防住后，都有不同的硬直时间，根据招式的不同，被防住的硬直时间也各不相同，而这些硬直时间都是以"帧"来计算的。一般说来，20帧左右的硬直都是可以用大招来还击，如三岛一八闪光烈拳第三发之后、踵切第二发之后等，被防住都是属于硬直较长的，这是《铁拳》初学者最起码该反应过来的。而有的招式被防住后的硬直帧数很短，如风间仁的追突（站立途中RP），这时很多浮空技都是还击不到的，如右勾拳，只有以LP开始的招式才可以还击，如用闪光烈拳或者大多数角色都有的LP、RP还击。因为在《铁拳4》里LP的起始时间（编注：指玩家输入指令后到角色能够开始形成攻击判定的时间）是最快的，只有1帧，因此可以用于还击很多招式，要尽量活用。还有一部分招式，被防住后是没有硬直的，所存在的缺点仅仅是比对手稍迟动一点，如风间仁的罗刹门贰（←→RP LP ↘RP），这时就要选择是施以投技还是打击技。但有一些招式被防住后出招人是可以和防守人同时行动的，如朱丽亚的虎身肘（→→LP），要根据实战情况并且判断对手心理来决定出手还是继续防御，当然，通常这样的招式也是不会太多的。在激烈的战斗中用冷静的头脑来判断对手的出招帧数是比较困难的，这就要在不断的实战中锻炼出敏锐的观察力，这绝非一朝一夕就能练成的。有时就要预先读出对手的心理，这样就可以有针对性地打击对手了。同时还要防止自己招式用老，在不能确定命中的情况下，还是应该多使用一些硬直帧数较少的招式作为主力进攻手段，一旦碰到等级较高的对手，自己的每一个硬直破绽都可能带来致命的打击，所以用招一定要活，因为对手同样也在猜测你的心理。初级者和中高级者的最大区别并不一定在连续技的运用上，初级者是看着自己的招式打的，而中高级者是看着对手的招式，猜着对手的招式打的。俩人互相拼的是心理，这也是"《铁拳》系列"最显著的特点和乐趣之所在吧。



在掌握了角色的一些普通招式后，有必要学会和了解一下这次《铁拳4》的新系统"瞬间输入"，"瞬间输入"又名"JUST FRAME"，简称"JF"。这是在《铁拳4》中非常重要而难度奇高的新系统，这种招式的成功使出要求玩家在一个指令按键后的特定的"1帧"时间内继续输入另一个指令，连按是不能达成的，如保罗的龙王霹雳掌（↓RK RP LP）。这种招式的特点就是判定极强，甚至达到不讲理的程度，招式被防住后的硬直几乎没有。幸运的是由于使出的难度太高，想要在实战中高几率使出一定要经过一段非常艰苦的锻炼，而且一旦失误，其破绽定会令你伤得惨不忍睹，所以JF并不影响《铁拳4》的平衡性。

11. 对付对手的投技

在对手习惯性站防强力的中段攻击而打不开进攻局面时，适时地使用下段技和投技是必要的进攻手段。如何对付对手的投技，同样是成为高手的必修课。一般来说，被投中前的一瞬间下蹲即可避过。根据对手使用投技的不同，对手所出现的硬直帧数也各不相同，这时应马上反应过来使用强力的站立途中技（编注：站立途中技最大的用途之一就是在下蹲回避过对手的上段攻击后马上给予还击）或站起来反投对手是最好的打法。但如果你没有立刻反应过来而被对手抓住，你还有几帧的时间可以拆解。同样，根据对手使用投技的不同，能够拆解的时间帧数也是不同的。

《铁拳4》中的拆投，应以按RP为第一选择，第二选择才是LP+RP齐按，因为很多角色只有右手和双手两种投技，至于如何判断对手究竟是出右手投还是双手投，除了要揣测对方心理之外，还可以从投机的起始动作来判断，但这点是比较困难的，即使是高手也很难100%拆投的。你只要能够拆解50%的投技就能对整个战局产生很大的影响了。相比之下，配合方向键的推技（LP+LK）也相当可怕了，一方面对手很难想到按左拳来拆解，能被拆解的帧数也是更少的，而且还可以将对手推往墙壁造成真正的硬直，所以如何避免推技就成为了防守中的一个重大课题。



《铁拳4》部分角色全面分析

《铁拳》攻略出招专用符号说明

1：左拳	U/F：前斜上
2：右拳	D/F：前斜下
3：左脚	U/B：后斜上
4：右脚	D/B：后斜下
F：前方向	ss：侧移
B：后方向	ws：站立途中
U：上方向	~：快速输入
D：下方向	qcf：特殊步法

（方向的字母大写表示长按，小写表示短按）

这是由NAMCO官方支持的美国铁拳网站“铁拳财伐”所创的，便于玩家之间交流的一种《铁拳》招式表示方法，因其科学性和便利性被很多国家的“铁拳迷”所接受，在网络上更能体现这种国际化符号的优越性。以下来自“铁拳中国”网站（http://tekken.egchina.com/index.html）的几位国内好手的《T4》人物晋级研究也都使用了这样的表示方法，一开始看可能会比较吃力，但熟悉以后便能体会其中的妙处，这是用一般的箭头或数字所无法表达的。好不好？看过才知道。



蛇眼的暴力美学——《T4》布莱恩完全攻略

文：铁拳中国 蛇

作者简介：手柄玩家，现正转入摇杆行列。国内使用布莱恩的顶尖高手，打法十分强悍。常用人物：paul、bryan、law。

布莱恩在《铁拳4》中是比较容易上手的角色，防守反击或强力压制都适合在他身上实现，控制范围大，浮空暴血简单，综合实力进前八。

稳定的防守反击假如你的一八面对肆无忌惮的瓦割不能还击，试试布赖恩，14、43这两招都不错。快而远，使他们有更大发挥空间；一中全中。当对手出招出现硬直时，以上还击的下血量都很可观；而当你横移完全闪过对手后，更可以用其后续跟进暴血：1433、434，damage都过50。而且，即使被防也没什么破绽，不过在不确定反击的情况下，14最好变成143，两下上段出多了容易被蹲，143相对安全些，前者会被8帧拳头还击，后者就不会，且其造成的劣势相对更小。两个确定反击技就有那么多好处，使它们在近中距离战中有相当高的地位。

有些技被防本身存在硬直，可同时能将对手推远造成还击不能，如崩拳、鬼神拳等，那么布的马赫拳（ff+2），可以给予对手30damage的还击，不受身则必中跟进的d/f+3，受身则面对二择。同时这招也有突进打COUNTER HIT的性能，和其他的ff型招式混用，在远距离攻防上很有用。（马赫拳能还击马赫拳）

布的站立途中技是《T4》中最全面的，最快到最狠的他都有，也是其一大反击利器。ws（站立途中）+2~F，中段打击投，威力直逼魔神，撞墙的话，基本这局可以结束了；速度较慢，只有防御很大硬直的下段技或蹲下躲过大动作上段技时才有得手空间；破绽很小，沉身略避上段，拼小拳也不错，可以作为二择。ws+3（12帧）的速度使其在反击时屡屡得手，又没破绽，反击命中会造成对手晕厥（按前可恢复）。ws+1，速度大致=大众右钩，浮空后60damage以上，还击性能很稳定，被防虽然可以将对手推远，但实际上是存在破绽的，作为反击以外的手段的话，应该有更好的选择。还有，《T4》最快的站立途中技：ws+1+2（10帧）。



凶猛的强力压制

和蛇眼的脸一样，其坦克式推进也很霸道，但不像STEVE的无责任牵制，布在压制对手的同时自身也有挨打的可能，可以说是双刃剑。

被防有明显帧数优势的技布并不多，bb+1是其中一个，这招比《TT》上多了一个b，实际速度比以前慢，被防后对手如果爱拼招，F+1212伺候，COUNTER时全中，保守一点的可以横移后蛇步二择，具体要看对手习惯而定，要注意的是这招打横移性能不强，不要过分依赖。f+1+2被防的优势基本上和bb+1差不多，打横移动非常强，但是上段，本身判定也不是很强，多用于突袭。

《T4》强化了横移，布的f+3，u/f+4等被防御之后，对手即使第一时间用最快的招牵制，也打不到横移的你，这样就让对手无法抓住优势，双方仍然是攻守择的等势，再加个拳反，你甚至可以不要防守，如果你对自己的判断有信心的话。

布的投技很弱，在周围没有墙壁的站立状态，投技根本无法发挥作用，因此在压制的同时要适时的用下段骚扰一下对手的防守，比如d+4就不错，或者用特殊步伐qcf——蛇步的压迫，布的一切ws技都能在蛇步中发生，蛇步择就能相对安全的给死防的对手带来伤害。挑拨崩防偶尔一用也不错，崩防后接43最实惠。

在优势时，不用一味的狠抓帧数拿快招拼，比如看似很慢的b+2系列，往往在对手作出反应了想打你的瞬间，因为那么几帧的优势，他就被COUNTER了，B24/B214/B21ss的搭配使用其实并没有看上去那么容易蹲，关键要看时机，并且我首推的143无责任系列也能变成1424，当然这只是辅助手段之一，没必要滥用。优势下d/f+3对付那些爱拼小拳的对手也很有效，这招发动后一定时间开始完全避上段，利用优势让本来可以打到着你的12连拳见鬼去吧，同时让对手明白d/f+3虽然容易辨认，但扫到就一大块血，给予其下段压力，各种中段才有更大的发挥空间。至于传统的优势拼招，有F+1212（第一下COUNTER会全中），f+4>马赫拳，蛇步+3=ws+3等。

大体思路：布来恩的攻击力很强，但像PAUL、STEVE那样大开大合的打并不能发挥最大威力。固定反击，横移后出招，被防后横移……所以布更适合打游斗。虽然下段贫瘠但可以不时的用d+4骚扰对手，抢招上121/143系列都比较拿手。牵制压迫技很安全。和布的性格一样，1+2、拳反、猛烈的ws技、快远狠的确定反击使得对手在压制布的同时自身也很危险，运用好还击技，抓住机会就一大块血，冷血慢热型杀手。

特殊步伐：ss，qcf，ss，qcf循环，连续蛇步。没有硬直时间，什么时候想停都可以，不过出招是有限制的，qcf中不可能出马赫拳之类的，目的在于有着ws+3等COUNTER HIT技的撑腰，伴随着横移压进，相对安全的给予对手FC时的ws+2/d，df，d，df+1+2/2+4。这个步伐适合在双方保守攻防或己方明显优势的时候用。

墙壁攻防

近正推：14或12，前者下血后者优势大。

近侧推：43。

远推：马赫拳。

布的墙壁技一般，虽然稳定但不很下血，简单一点的就推一下打了再三择（继续推、中段、右投），更深层的就要运用各种技的优势并揣摩对手心理来把握机会，比如适时的拳反和下裁（就是有人喜欢用d/b+1），蛇步择加入左推，诱招横移后的侧推容易造成对手面撞墙，之后跟进打背并有10帧优势f+3……再或者，撞墙打了后第二次择，你可以用d/f+1延迟最大限度，延迟出两下，无论中否，对手抓不准你是否再出而站防，再推，第二次择得逞，第三次难道不能用挑拨或者f+1+4吗？让对手去猜上下段吧。这些都不是固定的，一切要在了解对手习惯下的前提才能更有效，你可以选择回报大危险大的，或者相对安全磨血的，《T4》的墙壁攻防是相当深奥的学问。

在背墙的时候，可以给对手一种我布来恩ws技强横，我就是敢蹲的假象，给优势下的对手压力，配合横移，换位，1+2等来摆脱困境。

代表招数分析

143：被10帧拳防住能横移，被8帧拳的防住有1+2/拳反，几乎没有劣势。

1433：对手防多了143想抢攻时，就再让他撞个左鞭腿，记住是上段，偶尔一用。

1424、1421~ss、14214：这三个要配合使用，作

为对143的辅助，不像b+21系列的强制防御，1421的2即使被防后的1也能蹲下，1421～ss后完全自由，容易闪过ws技，之后有二择机会，这个系列都是以14起始的，14打中对手的几率很高，所以一定要熟练各招使用时机和判定。

43：上中段，第一下中了第二下必中，还击利器。注意第二下可以被横移，

1212、1214、123：121抢攻不错，后面的污血二择碰到老手很容易分辨，偶尔可以穿插123。1212变成F+1212的话速度略慢，但COUNTER HIT的话会全中。

d/f+111 2、d/f+1～2、d/f+2：不错的中段，全中攻击力很可观，不过因为距离会打空一两下，三下1比较稳定。每段可延迟时间都很长，所以其被防硬直几乎可以忽略不计，一击中全中，当对手屡次被延迟引诱妄图出招而挨打学乖之后，那么你可以拿他往墙上撞；要注意的是只有d/f+1停止时己方硬直比较短，而d/f+11停止之后推墙很难在时差上造成和后续攻击相似的假象，不容易产生二择机会。d/f+1，2的单独使用威力也不俗，直接的d/f+2被防没有破绽，距离比你相信中远。挑拨后可接。F+214，上中中段，一击中全中，吹飞，近40damage伤害。可以用ffn214的指令发，所以能和ff+3混用打击爱蹲下回避ff系列的对手。也可以出两发停诱招，立刻1+2或拳反。被防绝对安全，距离比较短，可以在挑拨后接。

ff+2、ff+4、ff+3：布强力的ff突进系列，ff+2具还击突击于一身，后续跟进丰富。ff+4，和马赫拳一样，发生很快，拼招不逊风神，自身有横移也打横移，经常能打得对手头向你倒地，之后的d+2跟进很容易打中急于起身的对手。ff+3，中段的判定弥补了ff+2/3的不足，延迟最大限度对手崩防，打后滚的对手也有一定效果，略打横移。

d/f+3、d/f+4：一对凶猛的二择，虽然容易分辨，但打中了一大块血。前者距离相当远，发动后体式避上段，被防破绽很小，注意下裁，打ssl强；后者打ssr强，被防无破绽，中了之后距离足够可以接d/f+3，必中。

d+2：略避下段，时机有点难抓，打中优势明显，被防会被快于KING的1的拳速慢的技还击。总的来说还不错，浮空中用到很多，对后滚的对手相当好用。注意，d+2和d/b+2虽然一样，不过在空连中的打击方向是有差异的。

3+4：中远距离牵制，蹭血、耗时间、磨耐心的主力。相当下血，毫无破绽。稍慢，对横移比较弱，很适合在横移后出。在下裁后b+4够不着的情况下可以用这招。中段，但在近距离就变成了上段。

f+3：相当强的中段技，速度一般，22damage，打ssr，被防等势！击中背向对手优势很大，你可以在对手面墙时动动脑筋。

b+4：下裁跟进专用，打蹲下的对手能浮空，距离比较远，有一定破绽。

u/f+4：看上去很慢，其实判定很强，浮空跟进也暴血，被防劣势相当小，横移足够弥补。

d+3+4、d+3、d+4、d/b+4：攻击力从高到低，破绽也如此。d+3能打横移，d+4打中有优势，最后一个从来不用。

1+2：完全避上段，避近距离、高位中段，被STEVE、超狼这样的角色猛攻时很有用。COUNTER全中暴血，第二下单独COUNTER对手头向你倒地，可以接d/f+3，暴血。不过被防有一定硬直，不要过分依赖。

拳反(b+1+2)：发生判定的速度仅逊于JIN的受流，越快按2越有优势，返到右拳后最速按2的话会把对手打成侧向，再打……反到左拳按2是马赫拳，小心会被STEVE的拉后特殊体式躲过。



f+1+4、b+1+4：避上段，对横移无效，在近距离小拳攻防时，假如你的拳返和1+2都没有命中对手的把握，偶尔可以试试这个，毕竟是中段防御不能技，不存在被防的苦恼。后者是打熊浮空专用。

挑拨1（1+3 +4）：中段防御不能，打破对手一味防御的手段之一，发动后无敌，距离近，虽然慢但可以随时取消，墙边发挥空间更大。可以变成挑拨2，后续有7连，详见出招表。可以接的招数有：f+3，ws+3，F+214，d/f+11112，特殊指令接马赫拳，43等。

主要浮空

①ws+1 (1) d+2>d+2>ff>ss>d/f+3 (2) 33>1>ff+2

②ws+2～F (1) d+2>d+2>ff>d/f+3 (2) d+2>d+2>ff>d+4>1>ff+2 (d+4要震地，对手落地再打弹起来，这个有点难度)

③ u/f+4>d+2>f>ss>d/f+3

④ d/f+3>ss>d+2>d+2>ff>d/f+3

⑤ bb+1>d+2>2>ff+2

⑥ b+2/B+21 (COUNTER)>u/f+4>d+2>12>ff+2

⑦ ws+3(COUNTER)>bb+1>u/f+4>ws+1>ws+2 (很难，特殊指令)

刚柔并济的最强空手——风间仁解析

文：铁拳中国 流氓

作者简介：手柄摇杆双重玩家，第二届全国铁拳大赛第4名。常用人物：jin、heihachi。

仁是脆弱的——命运的车轮驱使着走向那一条本不属于他的路。但仁又是强大的——放弃了三岛流的武术像一个真正的武术家一样去追寻武术的真谛，踏出自己人生的第一步。现如今的他带着最强的空手奥义回来了。以一个武者的身份向三岛家族发出震耳欲聋的怒吼……

《铁拳4》的风间仁由于摒弃了三岛流的武术使用传统的空手道，从而使其速度与冲击力大幅下降。不光如此，就连传统意义上的“风神”和“雷神”也被性能完全改变的“左右回突”所取代。但就是这样一个仁，当你熟悉了他的所有招式，并且有了一些实战经验后，你会懂得本作的风间仁绝对有与《铁拳TT》中的仁一较高下的实力，从各种网上的录像中更能够体会到这一点。

二择篇

“二择是《铁拳》游戏中常出现的一种情况，就是在对手的紧逼下，对手的下一招可能是中段攻击，也可能是下段攻击，这时己方就必须揣测对方的心理，并在站防和蹲防之间做一个选择。”以上引用赵华对二择的解释。但我下面有些二择的情况是利用仁本身的招式的优势（即使对手防住这招也会产生不利帧数），并且也有上段投技与中段攻击的二择：

①《铁拳4》有一个有趣的现象就是几乎所有12命中后的优势都足以二择（投技、中段）。

注解：所谓优势帧数是指双方从硬直中恢复的时间差。一秒＝60帧。

②1命中后对手也面临二择（投技、中段）。

③123、124的二择，由于仁的123对手能在防住12后横移躲避最后一个“3”并还击（如闪光烈拳或12）但是仁的124却又有打横移的作用，所以便衍生出了123、124这个二择。不过在日本和台湾省却研究出能化解该二择的方法——当防住12后立即接1再马上扳“d”，这里包含了一种帧数的思想在内。当使用123时，第三下会被“1”点下来，而使用124时由于没有输入指令的时间，所以1出不来，马上扳“d”的话就会蹲下躲过最后那个上段的“4”。当然，不要以为123、124就不再是二择了，我告诉你它依然是的，而上述的的对应方法也并不是绝对的。由于124的最后一个“4”能够延迟到一定程度使出，从而使对方的“1”有了输入指令的帧数，即123、124都能使这个“1”有输入的时间，也就是对手成了出招状态。但对方的“1”能点下仁的123的“3”，却会被延迟后124的“4”造成反击（COUNTER）状态。这是一种高级的技巧，只有当双方都达到了比较高的层次时才能体现出它的作用（如果仁对仁的话用“受流”就不用这么费事了）。还有上述的应对之道也只在answer（上届全国铁拳大赛冠军）和law（在日本留学的上海“铁友”）对局的时候才看到过。

④ws+4命中后也可以构成二择，命中后有8帧的优势，换言之这时16帧的罗刹门一发（bf+2）会变成8帧，如果对手硬拼的话回造成COUNTER状态，但是指令的输入需要先行入力（硬直结束前5帧内输入）。

⑤1，f+3，3防住后有5帧优势，可以二择（投技、中段）。

⑥ f+3，3防住后有6帧优势，可以二择（投技、中段）。

⑦21命中后有12帧的优势（但这后面的12帧投技似乎不是必中的）其强势和卓越的性能也是难以想象的，而且利用其展开防攻，也是风间仁的打法之一（日本和欧美流行的打法）。

⑧f/d+1命中后有9帧优势，也可以进行二择（投技、中段）。

⑨b/d+1也就是俗称的蹲点，命中后也有7帧优势，而这后面的投技有一种出其不意的效果，可能是由于惯性的原因吧。在蹲点命中之后，一般人都会扳后，但是这时因为仁有7帧优势，而投技所需帧数为12帧，那么此时对手扳“后”是一定会被抓住的，这也是我们这儿（武汉）打《铁拳》的一点小“特色”。对手所面临的也是投技和中段的二择。

上述都是投技与中段的二择，而仁对对手的起身二择（也就是一般意义上的二择），虽与大多数角色的战略相似，但由于仁所拥有的强大中段技（jf 罗刹门改）的缘故，对手受身后一般会经历短暂的蹲防再立即转入站防，并且"罗刹门"的起始动作和"普通投技"的起始动作在一段时间的对战后极易被识破，所以仁的中上级者会用一些比较小且具有牵制作用的中段技，如f/d+1对对方进行牵制，并且结合风神step后的变化与对手周旋。在快速逼近对手后，也可多用d,b/d,b+1+3的投技，该投技发生前仁由d,b/d,b的指令带动会向后方行动一小步（或说是一个招式的空白期）再出手，这便是时间差的观念，而《铁拳》上级者的发展方向也会趋向于此。并且仁常用的也有f,n,d,f/d+4和f,n,d,f/d+1的二择，由于f,n,d,f/d+4的发生比较慢，会在对手以为是f,n,d,f/d+1时将其扫倒（后面会讲到扫倒对手后仁的战法）。

以上便是风间仁大部分的二择（如有遗误望请告知）。

在风间仁的招式中还有一些即使防住仍有优势的招（虽不构成二择），这些招在实战中的作用不可小视，也就是俗称的强判定招式：

① 1 被防住后有 2 帧优势。

② ws+3 被防住后无硬直差（即同时从硬直中恢复过来即硬直差 =0）。

③ 21 被防住后有 1 帧优势。

④ b+3 被防住后有 2 帧优势。

⑤ ff+3 被防住后有 2 帧优势。

⑥ f+2 被防住后无硬直差。

⑦ ff+4 被防住后有 4 帧优势，常用于起身压制，或打对手倒地后不动。

但是鉴于《铁拳 4》左右拳的革命性的转变，有帧数的优势并不代表一定能在实战中抢得先机。必须对其他角色的刺拳有一个明确的认识，不然即使有帧数的优势也不会利用，不能让对手掉入你的帧数陷阱里。而在《铁拳 4》的世界里有三种左拳：

① 8 帧拳角色：李超狼、尼娜、雷武龙、布莱恩、朱丽亚、熊、史蒂夫、保罗、凌小雨、洛、吉光。

② 10 帧拳角色：风间仁、三岛一八、三岛平八、克里斯蒂、马杜克、花郎。

③ 9 帧拳角色：豹王。

了解了这些后"仁"的攻势将更加犀利和强势，用帧数的优势拖垮对手！

战术篇

人是一种感性的动物，但他却是在用理性的世界观去分析身边的事物，用自己的语言和行动去诠释他们，而这个过程必定有非常重的主观色彩。用到《铁拳》里来讲的话就是同样一个角色，不同的人用，便会有不同的性格，风间仁亦然。由于仁的强力招式很多，人们都是根据自己的习惯和实战经验在这众多的招式中选取符合自己打法的招，从而构成自己的应变进退之道。但仁的招式不比花郎、克里斯蒂这些在战术变化空间上很大（哪怕围绕一招也能派生出很多打法）的角色，所以仁的打法比较有共性，其大致可分为三种（以下只是以使用频率来划分而不是绝对的泾渭分明）：



①以罗刹门改（bf+2,1,d+2）为进攻核心的打法：是初中级"仁"常用的一种打法，利用罗刹门改COUNTER后难以逃脱，且空连简单、暴血的特点，与123、f+2等招式结合使用，迫使对手按照自己的节奏应对。罗刹门改命中后的 JF（bf+2,1,d+2 蓄力到特定的几帧时间内松开）也是此类"仁"的杀手锏，结合二择与墙边攻防战，迫使对方蹲下，只要对手蹲下的一刹那罗刹门jf赶到那就是半血，所以基于此许多人就将罗刹门改作为主力进攻技来使用，而这种打法在中国大陆非常普遍。

②以受流为防御核心的打法：受流（b+2+4）作为风间仁的反技，它不同于一般意义上的反技，受流成功后，并不对对手的体势或进攻造成影响，但它就好像一种紧急回避的系统——对方出招判定越强，硬直也就越长，从而使风间仁能很轻易打对手的硬直。以受流为主打法并不同于第一种——一味的猛拼猛攻利用 JF 干掉对手，而是依据对手的节奏而动等待那足以一发逆转的时机，利用24的优越性能在受流后打对方的硬直（对手倒地），再近身二择。但此类"仁"所惧怕的是那种灵活多变且主攻下不攻上的对手，这时应立即转守为攻，防止自己的节奏被对手拖垮从而陷入被动。

③利用 21 的强势和风神 step 取消后的变化为进攻核心的打法：由于此类打法对操作者手部的要求过于严格，在具体操作时也易失误，是属于上级型的打法，而罗刹门改却变为了一种保留技，因为罗刹门改前两发被防住后第三发是确定能横移并蹲点掉的（在后面的技巧篇会说明的）。这种打法体现了心理战极限，并且在攻防转换的速度也是极快的，利用风神 step 的变化也延伸出了很多高级的技巧。

由于篇幅的限制只能对仁的战法做一个粗浅的分类，而且打法只能够在实战中去总结去领悟，而这里所讲的仅仅只是一种参考。

步法篇

步法①跟其他三岛家的成员一样，风间仁也能够使出华丽无比的风神步，并且能在高速移动的风神step中进行各种变化，具体操作为ss-f,n,d,f/d,-ss-…的不停循环。（横移的方向是任意）

步法②风神 step 取消，用于双方处在僵持状态下，吸引对手进攻，举例说明f,n,d,f/d,b,f,n,d,f/d,b,ss,bb,ss,f,n,d,f/d,b表现为风神取消 × 2，横移后撤，横移后风神取消。

步法③风间仁不能够像平八或一八一样靠f,n,d,f/d,f,n,d,f/d,…指令的重复就能使出连续风神step，仁只能够在 ss-f,n,d,f/d 后再加一次风神step。

而在日本留学的上海拳友law便将这几种步法结合并运用得出神入化。他常用的变化是风神 step 取消罗刹门或 SSL- 风神 step-SSR- 风神 step 然后再变化，动作完成一气呵成（半秒左右），光是练这种手部的动作就够要人命的了，而且据了解在日本"仁"的中上级者大都能熟练的运用风神 step 的步法和变化。（当时看到law的步法时大家都沸腾了，那可是来自日本的绝学啊！）

技巧篇

（1）风神 step 中进行各种变化是每个"仁"的修炼者都必须掌握和了解的：

① f,n,d,f/d,b：通常用于站立途中12，b与1要同时输入。而追突（ws+2）则要在f,n,d,f/d后特定时间内b+2才会出现。可配合f,n,d,f/d+4二择，即使失误也不会有多大破绽。



② f,n,d,f/d,b：这样子就等于是站立状态出招，像f,n,d,f/d,b,b+1、f,n,d,f/d,b,b+4、f,n,d,f/d,b,b+1+3和f,d,f/d,b,b+2+4 等招就是这样使用的。

③ f,n,d,f/d,b/d：仁和三岛平八都可以f,n,d,f/d,b/d+4很简单的用出来。（一八要两次风神步才可以）。

④ f,n,d,f/d,n：之后的 4 是 ws+4，也就是三岛家牵制法宝——滑步踵切一发。（但仁没有第二段）

以上风神 step 中进行各种变化并非只有一种出法，但也大同小异不需探究的太过分，只要会用就行。

（2）真罗刹门改的回避方法及应对：所谓真罗刹门改是指比一般罗刹门改要快的一种，而出法是bf21d+2 最后的"2"要在左脚踏出后再松开，这样会比一般的一般罗刹门改要快几帧，这也是有时候对手即使横移了还会中招的原因。而正确的躲避方法是在防住 bf+2 后就按 U（风间仁在左，对手在右），在横移时会自动防住第二下，持续按的话就会闪过第三下了，而这时可以蹲点对手的第三下从而使罗刹门改在没命中的情况下成为废招。但我们就蹲点的情况不谈的话对手防住第二下要反击时，仁能够用横移闪掉绝大多数的进攻包括有些投技（可以说这代的横移是万能的）。

（3）风间仁的 24 命中后，一般会用 d+4 进行追打，但在与杭州铁头——蛇的对局时，他在我的"仁"用d+4 的同时用 3+4 受身，并打反身一脚打"仁"出招后的硬直（很痛的），针对这种情况可以在 24 后用 d+3+4 追打，如果他按 3+4 的话就会被浮起，即使他不动也会被中一下。或干脆 4～3 压过去算了。

（4）风间仁的 f,n,d,f/d+4 命中后，快速输入 d+4，对手会被打翻过来（脸朝下），这时应赶快冲上去，如果对手起身（非受身）的话用蹲点使其背向再接追突，浮空后空连。如果对手浮起后面朝墙壁的话，就用 1 将其点到墙上（等其趴在墙上时）用"风间流五连击"（13214）追打（那叫爽呀！）。但要是对手受身的话就用 d+3+4 浮空。对手不动的话就再来一下d+4。

（5）《铁拳 4》的世界里存在着一种类似《KOF》中"无限段"的概念，即对手会被当做沙袋在天上打得下掉不下来；但该"无限段"除了场地的限制外对起始技的要求也比较严格（但也没想像那么难），根据现在的了解，花郎、小雨、李超狼等都能够在起始动作后能很简单的使出。

而其他的人物在起始动作后的要求就比较严酷了。不过由于"无限连"一般只在"铁笼"和"地下场"的场地能够实现"无限"，其他的场地只能达到"有限"的程度，但即便是"有限"也具有一发逆转的恐怖威力。而这种特殊的连技的关键在于墙壁，不过它的起始发生地并不一定要是接近墙壁的一块区域（"在空中点对手两个左拳即可贴墙"的距离）。也许各

位在与人对战时，会出现一种侧面撞墙后不能受身的情况，也叫做侧向撞墙。但那也许是巧合或体势被破坏后造成的。“无限连”就是人为的造成这种侧向撞墙受身不能的情况（侧向撞墙后再打至下一面墙上时对方是仍不能受身的）。这就说一下“仁”的“无限段”的使用技巧（下面仁的方位均为1P）：

①仁与对手所在直线与墙面平行且贴近的话，在浮空后仁要向与墙面垂直的直线横移后用左拳将对手从侧面点向墙壁造成侧向撞墙，而此时的对手是不能受身的，然后利用“1”的连点将对手点到下一面墙上去，如果距离比较远的话就在最后接124，然后赶紧冲过去重复点拳的步骤即可。但要是到了死角的话就以f/d+4结束吧！（本人最多在实战中将对手撞墙3次100多下血量，而且还是在普通场地所以挺爽的）

②仁也可以通过固有技的方式诱发“无限段”，第一种是当仁与对手所在直线与左侧墙面平行且贴近时用“最速右回突”诱发，第二种当仁与对手所在直线与右侧墙面平行且贴近时用“左回突”诱发。

③在并不很接近墙壁的一块区域将对手浮起后可以在侧面连续点1将其撞向墙壁造成侧向撞墙。

墙壁攻防

风间仁的墙壁技比之其他的三岛成员来说就其攻击力而言是逊色一些，但是就其推后的二择来说那就比较恐怖了。特别是结合风神step的变化和推后的优势帧数进攻的话更是难缠。

①无论从哪个方向推成功后都可接21，之后对手面临二择。（对手站防就再推，后接21，对手蹲防b+4对手昏厥，后接f/d+4）

②无论从哪个方向推成功后都可接24，之后倒地追加。

空中连技

追突后

①21,12,最速右回突（很酷的连招但是21，12都要前冲）

②1,123,d+4（下血很多且实惠）

③右回突，1，最速右回突（非常酷，第一下很重要）

④f+2,1,最速右回突

⑤罗刹门一（下血不多，纯属怀旧）

罗刹门改后

①f/d+4（下血很多且实惠）

②滑步踵切一发，1，最速右回突（潇洒）

③f+2,1,f+4

④b+3,1,f+33,d+4（下血！）

紫云二段蹴后

①1,1,1,最速右回突

②21,1,最速右回突

③1,左回突

由于本人的水平有限所以有些地方有遗漏的望请见谅。

最后想说一下的就是《铁拳》的博大精深不是一般的FTG可比的，他值得你用一生去体会、去了解的。《铁拳》不仅让我懂得了人外有人，天外有天，同时也让我结识到与我同样热爱着铁拳的战友，找到了英雄相惜的情怀。对！我们不能打一辈子的《铁拳》，但我们是一辈子的朋友！

狼的觉醒——T4 lee晋级攻略

作者：铁拳中国 小猪pp

作者简介：铁拳中国副站长，手柄摇杆双重玩家。常用人物：christie、lee、jin。

李超狼因为被平八识破篡权诡计，显然对其恨之入骨。带着这股仇恨，带着改进的喧哗空手和截拳道依然参加了《T4》大赛……lee的动作丝毫看不出截拳道的影子，除了那套和law一样的10连。搞不懂官方为何公布其为截拳道，姑且睁一只眼闭一只眼吧。OK，废话完毕。

《T4》的lee的大部分招数和前作没有多大改变，但就因为把雾足融入了攻击中，却使其在《T4》中的打法和以前大相径庭。配合墙壁及JF，lee绝对可算是《T4》中的强劲角色。

步伐配合攻击

（1）lee拥有8帧拳，所以对付任何角色都不算太吃亏。同时也拥有快速的d/f+1（13帧），这就使得lee在进攻中容易抢得先机。而lee的攻击需要步伐配合才能发挥最大威力。

（2）ss+2～f,n：lee的晋级就从这招开始。本身就是先横移，利用步伐躲过对方可能要出的招数并进入自己的节奏。并且单纯的ss+2被防有5帧的劣势，而ss+2～f,n被防住反而有2帧的优势，由此看来在攻击中步伐的重要性。所以此招被防对方什么也干不了，因为其后随之而来的雾足，可以从容的躲过8帧角色12连拳的最速反击，而对付蹲点1，可以用d/f+1来拼，d/f+1为13帧，而对方的d+1是8帧，再加上本身防御的2帧优势，对方的d+1就相当于10帧拳了，当然可以拼。但如果对方中了，那之后的124：4（JF）是确定技，而且暴血。如果是JF（关于JF将在后面介绍）不熟练的可以在1244后面输入3进入hitman，躲过上段的反击或者delay出招。ss+2～f,n之后不论对手防住与否，都可以给对手多择：d/f+1；u/f+4；d+1；b+4；d/b+3；投技；ff+3……还可以跟对方玩心理战出一些慢的招数迷惑对手：d，d/b+4；d,d/f+4；ff,n,3+4等等。而对付挡住ss+2爱横移的对手（比如heihachi的ss,112），继续ss+2无疑是最好的选择。这样令对手完全进入你的节奏，这也正是此招的目的及恐怖性。

（3）1,2：《T4》特色之一，防住双方都无优势，但lee可以用f,n来进入雾足，从而在心理上压制了对手，其后变化同上。而即使不进入雾足，也可以在后面加入2，如果是COUNTER，后一个2也会中，即使不中，lee也将会有1帧的优势，继续压制。

（4）u/f+4：lee的主力浮空技之一，配合ss效果更加，常用于开场或强制二则中，并且也是下段裁后的确定反击。被防有8帧劣势，但对手也被弹开一小段距离。

（5）ff+3：反击浮空对手，可以混合在雾足中使用，达到三岛家风神步取消锤落的效果。

（6）b+4：好招之一，防住3帧劣势可以忽略不计，但COUNTER对手那就赚翻了。

（7）4,4,4：李超狼招牌动作。上段的三连踢，判定极强而且时间长。常用于对付急于进攻的对手，而用于墙边COMBO，简单暴血。

（8）ws+3,3,D+3,3,3……：笔者叫它“斗神的怀念”，虽然没有斗神那样无耻，但防住下段之后的反击下血量也是可观的，惟一一个好用的ws招数。

（9）d+4,n+4衍生招：很不错的招数，第一下是下段，而且n+4若COUNTER对手后，后面的招数全中，无论是d+4,n+4,4,4还是d+4,n+4,3,4，而把最后的4变成3，就可以及牵制对手又不怕对手蹲掉，被防虽然有13帧的不利，但双方会产生距离，基本除了地瓜脚之外没什么可反击的。如同d+3,3,3一样。

（9）d+3,3,3：判定如同上面一招，不过此招基本用在COUNTER浮空结尾，暴血而对方又不能受身。

（10）d,d/f+4：完全回避上段攻击，控制距离很长，用于倒地追加和对付爱站防的对手，但还是偶尔用来为妙，被防的劣势惨不忍睹。

（11）b+3,3：压制起身用，在hitman 4之后也可以当做COMBO。这招好在可以delay，打对方心理，而且1发止后按4进入hitman。

（12）d,d/b+4：高段浮空技，被防劣势虽大，但对手被推远，也没什么好办法反击。偶尔用一下打乱对方的节奏，浮空后得当的配招很容易使对手侧撞墙。

（13）f,n,3,4：不要轻易使用，或者一发止。这只是防住对方硬直较大招数的确定浮空而已。

（14）投技：lee的投技并不多，只能给对手二择，并没有快速的投技（都是12帧），而且ff+3+4比较容易看出，对付高手，还是少用为妙。

晋级必修课——JF

t4加入了不少的JF输入，这就增加了由初级向中高级选手过渡的难度。要想晋级，JF是必修不可，而对于lee，更是重中之重。因为熟练了lee的JF，基本上就可以肆无忌惮了。哈哈……

（1）1,2,4：4：必修课重点。单纯的124被防住，对方就可以毫无顾忌的折磨你了，甚至是一发逆转。而1,2,4:4即使对方防住，也没有任何招数可以反击。再加上配合ss+2～f,n，1,2,4：4的熟练程度，直接决定你的lee的凶悍程度。这样，管它防不防的住ss+2，你都用1,2,4：4后续……终于找到了lee的无耻之处。（-_-!）但说起来容易做起来难，谁能保证JF成功率100%呢？所以无妨在最后一个4后面加一个3吧。起码躲过12连拳。

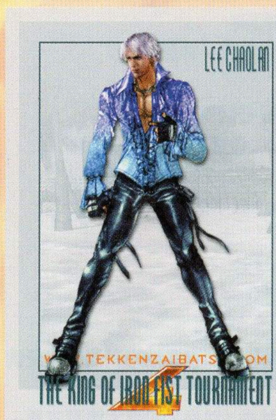
（2）b+1：1,2：为什么要练呢？一，它是COMBO，一中全中；二，防住对方无确定反击。这两点够了吧。

而其他的JF，就看使用者的爱好了。

狼构hitman

就好像hwoarang的flamingo一样，很多招数衍生都可以进入狼构，完全躲避上段，并且构中可以防御，构中的横移也比一般的ss要好用的多，ss躲过进攻后2可让对手浮空，连续的1也可以使对手心烦意乱，并且之后f,n可以直接进入雾足。狼构中也存在一个JF，就是hitman，1,4:4，和1,2,4:4





有异曲同工之妙。

墙壁攻防战

《T4》加入了墙壁系统，这就把两对手限制在了一个有限的区域，最大限度的降低了backdush引发的小鸡打法，因为背对墙壁是很危险的，随时都有可能被对手pc投，而且10帧发生，很难拆开。一旦撞墙，那等待的将会是失去几乎半血。Lee的pc投后，简单明了，正面124:4，其他都是444，如果运气好让对手正面撞墙可以连10连，那就……但这种情况毕竟只是偶尔，大多数还是444解决问题而已。lee的pc combo虽然没有kazuya、heihachi、paul那样暴血。但是要知道，lee的浮空推进性很大，也就是的撞墙几率远远大于其他人物。对手撞墙后简单的就如上所讲，但本篇既然是晋级嘛，就讲点复杂的，就是pc投后1,d+1，这两下是必中的，而后因为帧数上有优势，所以强制给对手制造二则，猜错了就是暴血，这不仅回报远远大于简单的444，而且给对手造成了恐惧墙壁的心理压力。至于pc投强制二择，那就是高级篇所要学习的东西了，笔者也在苦练中。要注意的是，这种心理战，只能用于pc投撞墙，而对于浮空推进撞墙，还是老老实实的444实惠啊！

浮空追打

hitman,2,u/f+3+4

u/f+4,u/f+4,1,2～f,n,1,2～f,n,3,4

f,n,3,4(COUNTER),1,2～f,n,1,2～f,n,d+3,3,3

d,d/b+4,ss,u/f,n+4,1,2～f,n,1,2～f,n,1,2～f,n,f+4

hitman,4,d+1,cc,1,2～f,n,1,2～f,n……

u/f+4,1,b+1,1～f,n,1,2～f,n,1,b+1,1～f,n,3,4

d,d/b+4,ss+2～f,n,1,2～f,n,1,2～f,n,d,d/b+4

u/f+4,d/f+1,1,2～f,n,(撞墙) 4,4,4

d,d/b+4,f,n,d+1(反向),1,2～f,n(对手正面撞墙),10连技

d,d/b+4,ssl+4～3,(对手正面撞墙),1,1,1……

以上浮空可以自由发挥，其实大体思路就是1,2～f,n的连接推进。

如果难度加大一点，每个1,2～f,n后面都可以加一个ss,然后再1,2～f,n以追求打击不同的角度，从而有可能达到使对手侧撞墙的目的。因为《T4》系统设定侧撞墙不可受身，利用这一设定及墙的角度很容易连续浮空下去，而对于underground和arena的规整场地，一次侧撞墙很可能成就一套无限连技。但这一定要掌握好自己、对手以及下一面墙的距离和角度，lee可以用1,2～f,n,ss,1,2～f,n进行过渡调整，相对来说比较容易些，但要想打得漂亮，诸如4,u+3；u/f,n+4；狼构取消突进；空中b+3,3:4等等高级技巧，那就不是晋级篇的范围内了。

最后祝愿大家的水平更上一层楼。

闪电拳击手——《T4》Steve Fox攻略

文：铁拳中国 ss

作者简介：铁拳中国副站长，远在加拿大多伦多读书，周围高手林立，因为要做网站的原因，从《铁拳4》在北美发售后就开始苦心钻研。本篇属于其早期作品。常用人物：Steve、Yoshimistu。

作为铁拳系列的全新角色，Steve特点十分突出——进攻进攻再进攻。由于是拳击手，所以98%的攻击靠拳来完成。2个腿键则被设定成了特殊架构，这使的Steve在进攻中有多种多样的变化。Steve是一个非常艺术的角色，很容易上手。但如果想达到高手境界则需要认真的练习。

一、优势与劣势

Steve的优势：

1.出招速度快

2.绝大部分招式僵直时间短（13帧以内）

3.大量特殊中段

4.很容易造成反击使对手晕厥

Steve的劣势：

1.缺乏下段技

2.通过1+3衍生的墙壁技羸弱

3.有许多“天生”克星

4.投技弱

二、招式分析

投技：

Steve的投技很特殊。2+4投后需要再次输入1或者2来完成打击动作。虽然在抓住后可形成二择，但是速度比较慢，控制距离也比较短。很容易被对手拆解。特殊投f,f+1+2由于有一个“进步”的动作，可以作为很多上中段打击技的补充。Flicker架构中的b+1+2可以在1,2,1压制对手后使用，但因为进Flicker架构时有后退动作，所以控制距离不是很理想。

2+4抓住人后，还可以用跟3或4。非常有趣，可以把人向左或向右推，不可以逃。但是因为2+4太容易被破，所以用处小了许多。另外通过这种方式的侧推撞墙不能形成1+3～f式的晕厥。但可以在短时间内形成微弱的优势。

三、固有技

(1) 1,2,1,2(或d+2)：最基本的二择进攻。也是绝大部分玩家首先学会的招式，但d+2的最后一击很明显，容易被对手识破。识破后吃定起身的招数。不推荐使用。

(2) 1,2,1：Steve的主力进攻手段之一。Steve的1是《铁拳4》中最快的左拳（8帧），这足以中断对手的一切进攻。如果第一拳击中，后面两拳无法靠横移躲闪。在这之后的变化丰富多彩：

1,2,1～b：进入FLICKER架构

1,2,1,3：进入WEAVING LEFT ARTS

1,2,1,4：进入WEAVING RIGHT ARTS

1,2,1,d+4或d+3：进入SWAY ARTS

1,2,1,f+3或f+4：进入DUCKING ARTS

(这5种架构的变化将在后面讨论)

(2) 2,1,2（或d+2)：此技为1,2,1,2的简化版本。虽然失去了帧数上的优势，但是增加了浮起对手的可能。另外2,1之后变化和1,2,1相同。多用在浮空技中。

(3) 1,1,2：和三岛系的闪光烈拳指令虽然相同，但实战中作用很小。

(4) 1,1：虽然2个左拳的威力比较小，但是之后的变化也很多。和1,2,1类似：

1,1,f+1：中段拳

(以下在第二个左拳被防住时出现)

1,1,3：进入WEAVING LEFT ARTS

1,1,4：进入WEAVING RIGHT ARTS

1,1,b+4或b+3：进入SWAY ARTS

1,1,f+3或f+4：进入DUCKING ARTS

(5) d/f+1,2：Steve的核心进攻招式之二。优点是第一拳打的是中段，但速度较慢（13帧）。之后的变化包括：

d/f+1,2,3：进入WEAVING LEFT ARTS

d/f+1,2,4：进入WEAVING RIGHT ARTS

d/f+1,2,b+4或b+3：进入SWAY ARTS

d/f+1,2,f+3或f+4：进入DUCKING ARTS

(6) d/f+1,2,1（拉住后进入FLICKER架构)：最后一拳如果对手站防可以将对手打成侧面对你的状态。这无形中令你有效的掌握了主动权。但有经验的对手会通过蹲防躲过后面的一拳。

(7) d/f+1,2,2：第二拳特殊中段。如果对手试图用蹲防躲过d/f+1,2,1，则可以将对手击晕然后轻松追打。

(8) d+2,1,2(或f+2)：如果d+2,1,2迅速输入则为中段起始技。可以说是起身1,2在普通状态下的版本。击中后对手防御崩坏。如果缓慢输入，则为下段起始技。可以将对手的一些特殊形态破坏，比如克里斯蒂的坐下状态。d+2,1,2的第二发可以延迟使用，在实战中非常实用，最近看到大量的日本对战录象应用此技巧。

(9) d/f+1+2：强力中段打击技。此技属于比较保险的反击技巧，多用于对僵直及起身的追打。主力技之一。击中后可以通过3+4,d+2追加，或3+4，ss根据对手的起身方式继续追加。

(10) ff+2：长距离打击技之一。击中后对手无法受身。可以轻松用d+1或d/b+2追加。也可以通过1+2进入FLICKER架构后2追加，伤害很大。但如果被防住僵直较长。

(11) ff+1：动作和布莱恩的ff+2很像，但是打的是中端。可将对手打飞。ff+1后拉住b同样可以进入FLICKER架构。在对手力墙壁较近时用的多。

(12) d+1：反击时可以将对手击晕。拉住b进入FLICKER架构。我个人不是特别喜欢，因为速度教慢(17frame)，打的还是上段……

(13) f+1+2：大力打击技。如果是clean hit对手长时间晕厥无法恢复。但出招非常慢，但因为出拳前有一个撤步动作，可以躲过部分中、上段技。比较冒风险。

(14) d/b+3：Steve唯一的腿系固有技。距离非常短，踩中对手后可以使对手晕厥。虽然连不上什么招数，但是足以令对手手足无措。可结合在墙壁技中使用。

(15) d/b+2：下段扫拳。虽然速度较慢，但是



作为不多的下段进攻还是应该使用，但切不可作为主力技。应作为上段进攻的补充。

（16）站立途中 1,2：非常有威胁的起身招数。第二发可以延迟，如果第一发没有打中，第二发击中可以把对手打趴下。

（17）2～f～1：Steve独有的拳系引返。对付喜欢用左右连拳的保罗和风间仁有特效。高水平对战中通常作为中段技的mix-up，比如f+3,1,1后2～f抓喜欢用拳破你招的对手。

（18）10连技（f+3,1+2,1,2,1,2,1,2,1,2）：个人认为是铁拳系列里最有实际用处的10连技。当对手靠墙时使用ff+1或3+4,2将对手击晕或横移通过点拳使对手背向你，面向墙，立刻跟10连技，对手无法防御，非常酷！

四、架构分析

（1）FLICKER：直接进入方法b+1+2。本架构为Steve进攻的核心。所有破坏力大的浮空和连续技都要结合这个架构。

FLICKER中1,1,1,1：速度非常快。在任何一拳后如果拉住后可以会到FLICKER架构。可以自由控制结构。如果不拉住后，连续性很强，对手无法中断。

FLICKER中1,f+1：Steve的重要牵制招式。对手同样不可靠点拳或蹲防中断，f+1击中对手后，对手有轻微的防御崩坏。Steve可获得帧数优势而占据主动。第二发f+1同样可以延迟输入。

FLICKER中2：特殊中段，用于追打倒在地面的对手。常用到的追打招式。但是速度比较慢。被防御后恢复也比较慢。

FLICKER中b+2：直拳，速度快。如果是反击可以使对手晕厥运用连续技。

（2）WEAVING LEFT ARTS：进入方法3。Steve有一个弯腰的动作。因此可以躲过对手的一些上段技比如风神拳。因为处于不可防御状态，要特别小心对手的中段技。

3，1：快速的中段狙击拳。拉住后可以进入FLICKER。如果是反击状态可以使对手晕厥。但对手可以恢复。

3,1,1：对没有经验的对手后一拳往往可以击中。即使被防御对自己也没什么害处。

3：1,1,f+1：Steve的Just frame。美国玩家发现的。如果第二个1命中，对手处于不可恢复晕厥状态（和f+1+2命中后一样）可以进入AUTO-WEAVING状态。如果在Steve第一次"摇头"后的JF时间输入f+1，对手无法防御。

3,2：肩部撞人。因为出招点较低，速度快，同样可以中断对手的一些上段技。也有玩家喜欢在对手晕厥后用此技浮空。

（3）WEAVING RIGHT ARTS：进入方法4。和WEAVING LEFT ARTS很相似，但变化比较少。

4,2：大力打击。破坏力比3,1大，但是控制距离短。反击状态同样可是对手晕厥，同样可恢复。但僵直时间比3,1短（3帧，3,1是8帧）

4,1：和3,2的变化一样。

（4）AUTO-WEAVING：4,3拉住前（或3,4拉住前）。Steve好像吃了XX丸一样向前摇动。在这中间可无限输入1,2。只是打"菜地"时才用。但对手可以轻易的跳到你背后或者靠防住前2击后破坏。值得一提的是如果反击对手，使对手晕厥后可以用d/b+1使对手浮空。

（5）SWAY ARTS：b+3或4。非常诡异的变化。因为有后仰的动作可以躲过对手的上段进攻并反击对手。

b+3,1：左勾拳。从上往下打。可以非常有效的打落一些想跳起的对手。如果反击可以把对手打成趴在地上的样子，再此之后用d/b+2或1+2,2追打。

b+4,2：右勾拳。对自己非常危险的招数。收招动作极慢。虽然可以躲过相当多的上段，时机一定要把握好。反击打晕对手后可用d/f+1,2,1（拉住b）使对手浮空。

（6）DUCKING ARTS：f+3。向前滑步，往往给对手带来强大的压迫感。

f+3,2：传统意义上的浮空起手式。由于出手点很低，可以打中躺在地面的对手。很有一点平八鬼神拳的味道。

f+3,1：可以将对手打倒。反击状态可以将对手打飞浮空。

f+3,f+2：击中后对手侧向。有很多中附加手段牵制对手，比如f+3,f+2,f+3,f+2,f+3,f+1。如果对手被连续打成侧面2次往往回下意识的用一些点拳，这时f+3，f+1可以将对手反击浮空。同理，f+3，f+2，d+1。最后一拳对手无法蹲防，还可以进入FLICKER架构。

（7）ALBATROSS SPIN ARTS：3+4。向前旋转。可以有效缩短同对手的距离。如果拉住u或着d还可以再次侧旋转轻易的绕到对手的背后。

3+4,2：中段打击技。反击可使对手晕厥。常用的浮空起手之一。对付喜欢进攻的对手。和喜欢用五形拳的雷五龙很有效。

3+4,d+2：下段追加招式。无法将对手击倒，但是距离较远。多用于d/f+1+2和引返后的追加。

Steve的架构是可以衍生的。比如在1+2,3,4,b+4 等同于FLICKER→WEAVING LEFT→WEAVING RIGHT→ SWAY。玩家可以组合出许多不同的变化。2种WEAVING也可以在蹲据状态用。

五、特殊步伐

FLICKER STEP：b+1+2,d/b,b+1+2,d/b……通过d/b取消FLICKER架构可以连续后退。

SHADOW STEP：背向中d,d/b,d,d/b,d,d/b,d,d/b……其实《铁拳4》里每个人都有的（凌小雨除外）。在3+4中如果被对手打成背向可以用此步伐迅速逃跑。

逃脱bryan拳系引返：如果被bryan引返，立刻拉住b。如果bryan喜欢用1做为引返后追加，则可以立刻进入SWAY状态躲过右拳。

背向旋转：在背对对手时可以连续输入d+3+4～d+3+4。steve会快速的连续转身，在《T4》刚出来时某个日本玩家发现的……

六、连续技

Steve真正能把对手打上天的只有f+3,2,反击2,1,2和反击起身中2，多数都是利用反击后晕厥（不会恢复）的对手进行打击。最简单的方法就是ff+2然后追打，也可以用f+3,2跟上浮空对手。有的晕厥是可以利用左拳使对手浮空的。以下是最基本的实战连续技表：

f+3,2,d/f+1,2,1～b（FLICKER),1,f+1,d+1

f+3,2,d/f+1,2,2,d/f+1+2

f+3,2,3,1～b（FLICKER),1,f+1,d+1

f+3,2,3,1～b（FLICKER),1,1,1,1,2

f+3,2,1,1,1,3+4,2

f+3,2,1,1,1,ff+1

f+3,2,SSL,2,2,1～b,2或1,f+1，d/b+2或1+2,2追加

4,2或3,1（COUNTER),ff+2,1+2（FLICKER),2

4,2或3,1（COUNTER),f+3,2（对手浮空）

3+4,2（COUNTER）1,2,1～b（FLICKER）1,f+1,d+1

3+4,2（COUNTER),1,1,d+2,1,f+2

f+1+2,ff+2,1+2,2

f+3,1（COUNTER）d/f+1,2,1+2,d/f+1+2

对手靠墙壁时任何一种晕厥后，10连技

对手靠墙壁时，f+1+2,qcb,f+2,10连技（伤害超过100%，满血浮空！）

七、Arena的"无限连"技巧

和其他大部分人一样，f,n,1的技术一定要掌握好。在墙附近浮空后f,1,1,f,1,2……如果对手身体离墙不够远，用2,1～b,1～b,1重新找好距离，然后跑过去继续1,1,2,1。

八、位置交换的运用：

Steve在这一点上非常羸弱。不能不让人感到遗憾。在正面和侧面推对手后除了1,1和1和2外没有必中的招式。解决的方法是混合d/b+3和d/f+1+2。比如：正推对手，1,d/b+3。对手如果站防则d/b+3使对手晕厥（但不是必中！）。等对手熟悉了后，改用正推对手，1,d/f+1+2。打特殊中段。

九、应敌策略

Steve的实力在《铁拳4》中有目共睹。由于点拳在《铁拳4》中占有重要地位所以，拥有最快左拳（8帧）的Steve无疑占有极大的优势。1,2,1在任何时候都可以给对手带来巨大的压追感。因为1,2,1后面的变化非常多，大多数可以使对手晕厥，对手往往不敢轻易行动。防御崩坏也是Steve的有利优势。许多招式都可以使对手产生不同程度的防御崩坏。比如FLICKER中1,f+1及d/f+1,2,1。想成为高手需要应该灵活掌握各种架构，以及这些架构的衍生。把能使对手晕厥的技巧溶入到1,2,1和d/f+1,2中，使对手不敢轻易行动。在结合ff+1+2和d/b+2做为补充。

要小心的是朱利亚的f+1。这一招能钻到Steve的左拳下可以说是Steve的克星。同样，一八和平八也steve的克星之一。平八的无双连拳和一八的踵切，d/f+1,f+2专门打steve的weaving arts。另外打晓雨等有低段位特殊架构的角色也通常比较为难。



Steve的最大缺点，就是缺乏下段攻击。如果对手龟缩不动往往令你束手无策。这时一定不能着急而释放诸如ff+2或f+1+2一类的招数，不但不能打到对手，反而给对手机会。着急的其实是对手而不是你，挨打还不了手的滋味任何人都受不了。

文：RAY/GOUKI

潜龙谍影2 自由之子

全剧情小说

PS2 DVD-ROM	KONAMI	ACT	1人
	2002年11月29日发售		80KB
	对应5.1声道		6800日元

"两年前，哈德逊河。我们获悉秘密情报，新型METAL GEAR正在被转移。虽然整件事令人恶心，但久疏战场的我们已经失去了往日那灵敏的触觉……"

沉浸在夜色之中的纽约，大雨肆意地冲刷着乔治·华盛顿大桥。桥上来往车辆的车灯在一片雨雾中显得五光十色，迷离炫目之余却又令人感到一丝莫明的温暖祥和。一艘油轮正缓缓驶过桥底，没有人会想到这艘油轮负责运送的会是什么……不过就算是知道，对于大多数普通人来讲，也仍只是一个陌生的单词而已……

METAL GEAR，这个曾几度震荡了世界的武器，已经不再是一件特别的武器，只要有钱，谁都可以拥用它。而这一切，都全拜左轮所赐。是的，这只狡猾的老狐狸趁着Snake与Liquid在REX头顶上死斗的时候，拿着记录有METAL GEAR REX资料的光碟逃之夭夭，回到了他的主人那里复命。接着，METAL GEAR REX的资料就莫明其妙地流入了黑市，造成了今天这样的格局。

能够打破这种格局的方法只可能有一种，那就是性能更强大的METAL GEAR的问世。

桥上已经没有行人——除了一个身披雨衣散步般的家伙之外。在挥手轻轻地将香烟从手中弹开之后，他开始在桥上全力加速冲刺跑，越来越快。忽然他全身上下呈半透明状，似乎与周围的景物融为了一体。他翻身从桥上一跃而下，借助一根长长的绳索，准确地落在了正驶过桥下的那艘油轮上！那人慢慢站起来，身影逐渐清晰——他就是Solid Snake，一个与METAL GEAR有着宿命的纠葛的男人。

在距离这艘油轮不远处的上空中，还有一双眼睛时刻注视着Snake的行动……左轮。

"我们的小朋友已经开始行动了……他很快就能够知道……"

Snake在找到一个能够安全隐藏自己的地方之后，就打开了CODEC，与Otacon进行联络。Otacon告诉Snake，为了确认这艘油轮上确实运载着最新型的METAL GEAR，Snake必须潜入油轮内部，将METAL GEAR的实体拍下来，并公诸于众。不过，由于对这个新型METAL GEAR所知道的情报实在太少，包括对它的性能以及开发过程都一无所知，因此，Snake必须先前往油轮的驾驶室，调查这艘油轮将要开往的目的地，以根据目的地的环境来推测出这个新型METAL GEAR的特性。由于船上的并非恐怖分子而是"善良、正直的海军"，因此，武器方面Snake只装备了一支M9麻醉枪。并且由于落地时的冲击，Snake身穿的隐形迷彩坏掉了，这使他不得不靠自己的实力来完成这次任务。不过，正如Snake自己所说的那样"反正我也没打算靠这种东西来完成任务的"。

就在Snake打算行动的时候，一群全副武装的蒙面士兵从天而降，干净利落地干掉了船甲板上的所有伪装成普通船员的美国海军，看样子，关心新型METAL GEAR的，并不仅仅只是Snake他们而已……



根据那群士兵的发型，Snake判断这群士兵来自俄罗斯，他迅速拍下了一个军官模样的人的头部特写，传送给Otacon那边，以便能够识别这群不速之客的身分。虽然看起来这群士兵与Snake都是同一个目标，不过，Snake仍然打算按照原定计划完成拍照的任务。用Otacon的话来说就是“你只需要拍照，然后公开到网上去，就够了。没有必要与别人正面交锋的。”

Snake一开始所处的地方是油轮的船尾甲板。来到船尾处可以看到这艘船的名字：发现号。

来到“船阶五层 操舵室”，Snake听到了螺旋桨的轰鸣声……“果然是KASATKA……”从这两架直升机上放下了绳梯，又一队全副武装的蒙面士兵来到了油轮上……“是在开PARTY吗？”

时间紧迫，Snake立刻查看了油轮航行的目的地——北纬58°、东经35°，根据Otacon的查证，“那里是大西洋的中央”。在一大片水域中举行演习，看样子这个新型号的METAL GEAR一定与“水”脱不了关系——到底是海军，连METAL GEAR也……

Snake正在与Otacon谈论着新型METAL GEAR的可能性，透过窗户，Snake一眼看到窗外有一名士兵正手持步话机进行通讯——难道Snake的行踪已经被发现了吗？Snake立即终止了与Otacon的交谈，他决定出去探个究竟。

Snake躲在箱子后面，等着那名士兵通话完毕后就立刻将他解决。而那名士兵也浑然不知身后的危机，仍然手拿步话机与另一端交谈着。从声音上辨别，这名士兵应该名女性。

男声：SHALASHASKA已经上来了，我现在正前往油轮的货仓。你那边情况如何？

女性士兵：控制室、通讯室以及动力室都已经在我们的控制之下了，我们已经关闭了所有的出入口，并架设了红外线监视器。

男声：炸药已经装好了吗？

女性士兵：是的，已经装好了。

男声：做得好。听着，一得手我们就将这艘船弄沉！

女性士兵：那个驾驶员……

男声：他是惟一一个拥有VR TRAINING经验的人，其他人根本驾驶不了那东西的。

女性士兵：你肯定他值得信赖？

男声：……你的任务已完成了，现在立即离开这个地方！

女性士兵：不行，任务还没有结束！

男声：这样的天气我居然看到了月亮，那是死亡一样的灰白。（镜头转向男声那一边，竟然就是之前Snake拍照的那个军官模样的人）我对这次任务有不详的预感，你对我发过誓，只要完成任务就立即离开这里……别担心，这儿是“自由、公正的国度”。

女性士兵：不，这儿就是我的家，我哪儿都不去！父亲，我想同你并肩作战！

男声：你没得选择！奥尔加！别忘了，你还怀着我外孙！

那个名叫“奥尔加”的女兵没有再辩驳，而是若有所思地低着轻轻地抚摸了一下肚子里的小生命，直到那边挂了机，才无可奈何地说了句“见鬼”！之后便冲着盘旋在空中的直升机挥了挥手，那两架直升机便离开了。Snake等的就是这个机会，立刻从箱子后闪了出来，用枪指着仍未转过身来的奥尔加……

Snake：别动！把手放到头上！

奥尔加惟有照办，高举着双手，慢慢地转过身来。

Snake着到了奥尔加腰间的手枪：慢慢地，把枪扔到甲板外！

奥尔加照做了，却仍然一脸杀气地看着Snake。

Snake这才注意到原来站在他面前的是个女兵：是个女人？摘下你的帽子，让我看清你的脸！

奥尔加：你们男人……都是一个样。

Snake：你是什么人？

奥尔加一边侧移，一边回答：我们四海为家，是流浪者。



Snake：我说过，别动！

奥尔加：美国人……你们也会对手无寸铁的女人开枪吗？（如果奥尔加知道Snake目前被通缉的身分，她是绝对不会这么说的……）

Snake发现奥尔加腰间还别着一把军刀：你们到这里来干什么？还有，把那把刀扔掉！

奥尔加慢慢地从腰间抽出军刀，弯腰准备将刀扔到地上。

Snake：不是这里！我叫你把刀扔到甲板外！保持这个姿势，慢慢地转过身去！

奥尔加：你知道你在干什么？（这时船身的剧烈晃动使得Snake一下子失去了重心，等到他恢复了平衡试图保持对奥尔加的控制时，已经迟了）

奥尔加：瞧……雨停了……约纽这地方还不算太坏，是吗？

说完，奥尔加一个漂亮的转身顺势将手中的军刀投向Snake那边，令Snake想不到的是军刀还未出手，从刀柄底部就射出一颗子弹来！Snake本能地侧身躲过，而奥尔加也趁着这一瞬间躲到了铁架子后面，“观光就到这里结束吧！”

Snake从这柄差点要了他的命的刀判断出了奥尔加的来头：Speztzanz？你是Sqeztzanz的人？

奥尔加：我想你应该获得点奖励，从来没有人像你这样用枪指着我的头，不过这种好运气不会再来的！

在将奥尔加打倒之后，Snake上前拾起了奥尔加手中的USP。突然Snake觉查到了什么，立刻抬头向空中望去——空中悬停着一架小型飞行器，似乎一直在追踪拍摄着Snake。

Snake：CYPHER！？

这时CODEC响了，是Otacon。原来是Otacon已经查出了那个军官模样人的名字——西格·格尔鲁科维奇上校。Snake对于这个名字是绝对不会感到陌生的，在影子摩西岛时就曾经听到左轮与Liquid提起过，看来这个俄罗斯军官在上次购买METAL GEAR REX失败之后是铁了心要得到这台新型METAL GEAR了！另外Snake认出了刚才的“CYPHER”是陆军那边的东西，难道这一次除了海军、Snake、那群神秘的俄罗斯士兵之外，还有陆军的参与？事情看来远比想象中的要复杂。随后，Snake与Otacon有如下对话：

Otacon：Snake，我有点事情必须得告诉你……

Snake：什么？

Otacon：我们不是以一般的方法得到这次新型METAL GEAR存在的情报的。

Snake：嗯？

Otacon：那是一封匿名的E-MAIL……

Snake：匿名？你从来都不信这些东西的，到底是怎么一回事？

Otacon：我……这……我有一个妹妹，她是我的继妹，我和她没有血缘关系的。我和她一起只生活了两年。

Snake：你之前从来没有提起过这个的，之后又如何？

Otacon：那信匿名E-MAIL的署名是E·E。

Snake：E·E？

Otacon：她的名字叫艾玛（EMMA），我常叫她E·E的。

Snake：艾玛·艾默里奇？

Otacon：对，我当时惊得目瞪口呆，我试图把这解释为一个巧合——我实在是找不出什么其他合理的解释了。Snake，根本就不可能会有人知道她的事情啊。

Snake：你上一次见到她是什么时候？

Otacon：……已经有10年了。

Snake：你认为这一切都是个陷阱？

Otacon：这个就很难说了。要知道，我能够潜入五角大楼全靠这个E·E给我的情报啊。

Snake：明白了。

Otacon：万事小心啊，Snake，也许真的是有人想把我们拖下水。

Snake：嗯。我现在总算是搞到了一支USP，虽然没有子弹，不过我想在附近应该能够找到一些弹药的。

来到“船阶一层 休息室”之后，往东侧走，从那里南北通道的尽头的楼梯处下去，进入“动力室”。在“动力室”Snake会发现墙上赫然有一上巨大而且熟悉的黑影……看起来就是已经死去了的机枪巨汉伏尔甘，Snake端着枪猛地冲了过去，结果却发现只是一个伏尔甘的手办，手办后面的电筒照在手办上形成了那巨大的黑影……

刚刚进入“第二甲板”，Snake就听到广播说船已经通过了维拉扎诺大桥（VERRAZANO BRIDGE），即是说，船已经驶过了Snake与Otacon原定的脱出地点。但是为METAL GEAR拍照的任务还没完成，Snake当然明白公开METAL GEAR的存在对于这个世界来说实在是太重要了。



"第二甲板"是一条长长的通道，由于照明设备不足，在这里的敌兵都戴着夜视仪。而Snake则可以用热能探测器来观察。在解决了这里的三名敌兵之后，Snake打开闸门，来到另一条长廊。在这里Snake被一群敌兵发现，发生了战斗。

战斗结束后，Snake打开通向仓库的闸门，也许是太久没有经历过这样高强度的战斗，就连一名敌兵在他身后出现Snake竟然也没能发觉。不过，那名敌兵似乎并没有偷袭Snake的意思——也许是因为之前一战让这名敌兵领教了Snake的厉害而不敢出手。

Snake刚开门离开，左轮出现在了那名敌兵的身后，还处于高度紧张状态的敌兵发觉到自己身后有人，立刻转身用枪指着对方，一看是自己人，那名敌兵松了一口气："原来是SHALASHASKA……"便垂下了枪口，谁知左轮却一枪将他打死！临走前，左轮还冲着倒下的敌兵尸体恶狠狠地说："上校很快就会与你们同行了，同志！"——难道格尔鲁科维奇上校所信任的左轮另有阴谋？

Snake这一边，他目前所处的位置是仓库三楼，从楼上往下看，大群的美国海军整齐地排着队列听着一名海军军官的演说。Otacon告诉Snake，METAL GEAR应该在最里的仓库内，因此，Snake必须绕过两个仓库的海军士兵才能够到达那里。并且，拍照任务要在海军军官的演说结束之前完成，只有7分钟的时间。

Otacon告诉Snake，他需要四张METAL GEAR不同角度的照片，分别是正面、左前方、右前方以及METAL GEAR侧面印有"海军"(MARINE)字样的标记。Snake很顺利就完成了Otacon的要求。

"……现在的核蔓延状态都是因那次事件而起的。在西尔斯执政期间发生的那起'影子摩西岛事件'相信你们都已经非常熟悉了。你们也清楚，有关METAL GEAR REX以及新的核弹头技术的研究是怎样被公诸于众的；你们同时需要知道的是，这个研究的数据已经被盗走了，而且还被放到黑市上贩卖。不可否认，我们政府和军队中存在着一股势力，他们企图为了自己的私利而控制国家事务。METAL GEAR RAY肩负着对抗这股势力，破坏他们的计划，并把这个国家引导回正确道路上的任务。针对未来可能会发生的核防御能力下降的危机所采取的第一步措施，就是在影子摩西岛上研发METAL GEAR REX。由于NMD（国家导弹防御系统）技术的泄露，核防御能力下降的可能性很大；而有些人则正等待着这次核防御能力下降的机会！今天我们来这里，就是要把国家中的这些腐败分子给清除掉！现在，随着RAY的完成，战场也将进化到一个新的纪元。你们应该意识到，这个国家的未来就寄托在你们身上！"

"……完了。解散。"

海军军官结束了他的演说，台下的士兵立正，敬礼，军官也庄严地还了一礼。Snake隐藏在角落里，悄悄探头观察外面的动静。

"啪"、"啪"、"啪"……突然不知从什么地方传来了有节奏的击掌声，然后响起了一个人的声音。

"讲得实在精彩，老兄。出色的口才——人们常说这样的人才算的上一名称职的军官……"是左轮。他慢慢踱了出来，皮靴后跟上的马刺随着他的步伐叮叮作响。"……就是说，合格的骗子。说实在的，美国人总是特别喜欢耍嘴皮子。"

海军军官喝问："什么人？"他身边的士兵一齐举枪，做好了攻击的准备。

"SHALASHASKA。也有人叫我Revolver Ocelot。"面对眼前数十管黑洞洞的枪口，左轮依旧一副满不在乎的样子，继续向前走去。

海军军官挥手止住跃跃欲试的士兵。

海军军官："你想干什么？"

左轮："这台机体确实是很不错。"

海军军官司："你来就是想偷走它？"

"偷？不，不，我只是来取回它罢了。"

就在所有人的注意力都集中在左轮身上时，格尔鲁科维奇上校突然无声无息地出现在海军军官的身后，手中的枪对准了军官的脑袋。护卫在军官身前的海军士兵转身，但没有一个人敢开枪射击。

Snake："格尔鲁科维奇上校？"

左轮一挥手，大声发令："全都别动，懂吗？"G上校拖着海军军官退开几步。左轮缓步走到他身边。

外舱的士兵通过摄像机的镜头看到了这一切，引起了一阵骚乱。

左轮"我们已经在船体的各个关键部位装上了足够分量的塑胶炸弹，只要我按下这个按钮，这条船马上就会沉到海底。"在场的士兵面面相觑，脸上都露出了惧意，慢慢向后退开。

左轮："这样就对了。你们都不想白白送死，是吧？"与此同时，一队Spetznaz士兵借助绳索游绳而下，控制了整个局势。

左轮："成功就在眼前了。动作快点儿！"几名Spetznaz队员随即开始行动，迅速开始了松开固定RAY的钢索。

海军军官："你想拿它怎么办？拿去摆在街头叫卖？"

格尔鲁科维奇上校"我的家乡是前苏联最著名的核武研究基地之一，冷战结束以后，美国买下了那地方，土地、朋友、尊严……所有的一切都落入了出价最高的买主——美国的手中。就连开发这些武器的技术，也是我们俄罗斯研究出来的。"

海军军官："你有什么企图？"

格尔鲁科维奇上校："我要振兴俄罗斯，而RAY就是计划的关键！"

左轮转向格尔鲁科维奇上校，悠然说道："真是对不起，我并没有打算把它卖掉。我早就说过，我是来取回它的，"他稍微顿了顿，"代表'爱国者'(Patriot)，取回它。"听到"爱国者"这个词，海军军官突然狂躁起来："是'La li lu le lo'？"他说出了一串谜一般的音节，"怎么会这样？"

格尔鲁科维奇上校简直不敢相信左轮所说的话，又惊又怒："奥塞罗特，你……你竟敢出卖我们！？"

左轮："我们？哼，我从来就不是你们的人。"

格尔鲁科维奇上校："原来你一直都和Solidus勾结在一起……"

左轮："不必动气，上校。俄罗斯是死是活，我根本不放在心上。"

格尔鲁科维奇上校："你到底是什么时候变节的？"

左轮冷冷地回答："早在冷战期间我就已经背弃了它。"接着他转向众人："METAL GEAR只容得下一个人乘坐，这条船就是你和你女儿的葬身之地了！"

"混蛋！"格尔鲁科维奇上校怒吼，用力把海军军官向左轮那边一推，"死吧，狗杂种！"接着就掏出手枪向左轮射击。

左轮一个转身，快如闪电般连开两枪，抢先击中了海军军官和格尔鲁科维奇上校，他冷笑着，松手抛下手中的枪。"西格，看来退役生活让你的反应变慢了。""该死的叛徒……"格尔鲁科维奇上校缓缓倒下。还未等周围其他的Spetznaz士兵反应过来，左轮拔出腰间的另一把手枪，几乎是在一瞬间解决了周围的Spetznaz士兵。"表演结束了。"左轮对着在场的海军士兵说道，"要命的话就快逃吧。现在这条船还没离开下纽约港（Lower New York Harbor），如果你们拼命游的话，也许还可以游到岸边。"他随即按下了起爆按钮！

（一连串爆炸此起彼伏，荧光屏破裂，摄像机跌落地上。水涌入，士兵慌忙逃命，Snake涉水上前，举枪瞄准了左轮。）

Snake："奥塞罗特！"

左轮："好久没见了，我的兄弟！"

Snake当然无法理解左轮为什么称他为"兄弟"："你是……"

左轮："是的，就是我！"

没错，不再是左轮是那略带沙哑的嗓音，这声音很熟悉……就在三年前，就在阿拉斯加……

Snake："Liquid？！"

Liquid："已经不像以前那样年轻了，呃，Snake？你老了！我知道那是怎样的一种滋味，好兄弟。怪不得直美没把你包括在FoxDie的暗杀计划之内……"

正在Snake为眼前的事所不解时，左轮突然痛苦地捂住右手，嘴里发出含糊不清的呻吟声。

"滚出去，Liquid！滚出去！你！"——看样子左轮知道自己的体内有"Liquid"！左轮挣扎了一会儿，渐渐地平息了，他抬起了头，猛起挥起右手——看样子是Liquid战胜了左轮的意识！

"这就是我们拥有这样的天赋的代价！要知道，制造我们那时Big Boss已经是五十多岁了。用不了几年，你就会成为Big Boss克隆体之中的又一个牺牲品，而我……我将会借助这条手臂继续存在下去！"左轮——不，现在他应该是Liquid——他跳进了一旁的RAY！

"Liquid的手臂？"Snake相当震惊，不过，已经没有时间再让他吃惊下去了，是的，他眼前的这个庞然大物已经挣开了束缚，不可一世地咆哮着！Snake被RAY所造成的巨浪震晕了过去！

手枪、突击步枪、榴弹发射器，绝望的士兵们举起了手中的武器，但在那可怕的机械巨兽面前，所有猛烈的攻击都无济于事！逃生的士兵急速登上竖梯，落后的人被水卷走，这艘船已经完了！

Snake被强烈的震动给震醒，又被震入水中。好不容易爬了起来，喘息着，"Otacon，看来我们有麻烦了。"

"你会和这条船一起沉到海底的，Snake！"Liquid仍然是那么狂！

RAY猛地把头部扎入水中，看样子是在吸水——果然，RAY张开"大口"，将吸入的海水用高压的方式射了出来！就像激光刀那样，硬生生地将坚固的船体一分为二！——下一步，左轮当然是要驾驶着RAY去向他的主子复命了！

谁能阻挡得了METAL GEAR RAY？

油轮的沉没形成了巨大漩涡，Snake也消失在大海中，生死未卜！

（镜头转向正在驾驶RAY的"那个人"，从声音上判断，应该已经回复成左轮了）

"没问题，先生。一切按计划进行中。"

"就在我们选定的那个位置。"

"我已经拍下了证明Snake在场的照片。那部CYPHER确实派上了用场。"

"明天早上的新闻报道令人期待。"

"我认为海军那边的行动大概要无限期延迟了。"

"是的，那当然。"

"总统先生。"

维拉扎诺大桥，4月29日。

由远而近的旋翼声打破了海港上空的宁静。两架黑鹰直升机满载全副武装的突击队员，高速穿过桥底，向曼哈顿外海飞去。人们不会忘记两年前曾发生过的那幕惨剧。惨剧在纽约市民的心中造成的阴影正在一点一点地散去，然而时隔两年，人们的目光不得不再次聚集到这里……

坎贝尔：Snake，还记得两年前那次沉船事件吗？

Snake：当然。

坎贝尔：恐怖分子炸沉了一条满载原油的油轮，事发地点离曼哈顿不足20英里……那真是一场噩梦。

Snake：事后政府很快在受污染的水域周围拉起了拦油浮栅，然后在里面建造了一座大型的海水净化设施。那就是"Big Shell"。

坎贝尔：听说净化的工作还没完成。

Snake：还得花上很长一段时间。不过Big Shell也因此成了当地的一座标志性建筑，成了环保的象征。

身穿潜水服、戴着氧气面罩的Snake悄悄地浮出水面换了口气。他抬头望了望前方那座形状奇特的庞然大物，两架"黑鹰"从上空掠过，直飞 Big Shell天台 。

"Alpha小队与Bravo小队……按预定部署散开，进入战斗位置……"

坎贝尔：大约6个小时以前，Big Shell被一伙武装分子占据了。

Snake：知道他们的身分吗？

坎贝尔："海豹"属下的反恐怖特别训练小组——"Dead Cell"的成员，另外还可能有俄国特种部队的参与，都是些经过严格训练的军人。他们已经完全控制了Big Shell。

"顺风方向进入，马上爬升！准备对Shell 1实行快速机降！距离预计到达时间还有5分钟！"

"A小队，你的首要任务是救出总统，保护他的人身安全！B小队，注意掩护Stillman，尽快排除所有的C4炸弹……"

来到Big Shell的外围，Snake游近拦油栅，正要动手弄开铁网，却意外地在上面发现了一个可容一人通过的破孔，看上去似乎是人为破坏的。他稍微犹豫了一下，随即钻过破孔，游向基地深处。

Snake：他们到底想要什么？

坎贝尔：300亿美元。

Snake：300亿美元？！他们凭什么要那么多？

坎贝尔：事发那时正好有一支政府组织的考察团在Big Shell参观。

Snake：人质，是吧？

坎贝尔：其中有个人是某个大型环保团体的要员，另一个是我国政府的首脑，可以这么说，头号的大人物。

Snake：头号的大人物？

坎贝尔：詹姆斯·约翰逊。

Snake：总统？！

坎贝尔：那帮人声称，如果不答应他们的要求，就会把Big Shell完全炸毁。

Snake：原油一旦着火，曼哈顿港附近会变成一片人间地狱。

坎贝尔：那还不是最糟的情形。用来净化海水的那些氯化物和原油混合燃烧会产生大量二恶英之类的剧毒物质。换句话说，这片海区将变成一个毒液池，整个海湾的生态系统都会遭到彻底破坏——这将会是有史以来最严重的生态灾难。

坎贝尔：你这次行动的目标有二：首先，潜入海上净化设施"Big Shell"，保护总统和其他人质的安全。其次，使用一切必要的手段解除恐怖分子的武装。你要记住，"海豹"的第10分队同时也在进行营救行动。

Snake：是要和他们联合作战吗？

坎贝尔：不，FOXHOUND是高度机密的特种部队，不要让他们发现你的存在。这是命令。

游过一段长长的水道，蛙人进入了"A脚泵房"的地下室。他环视四周，发现没有哨兵，于是从水池北面的竖梯上了岸。

CODEC

Snake：我是Snake。已经进入Shell 1的Struct A。

坎贝尔：那里的情况怎么样？

Snake：我们运气不错，看样子对方没在这儿设置岗哨。

坎贝尔：视野呢？

Snake：室内的灯都亮着，能见度良好，我暂时不必使用热能探测器。

坎贝尔：有异常情况吗？

Snake：外面的拦油栅上开了个洞，切口很新，大概除我之外还有其他人急着想进来。

坎贝尔：那是不可能的。

Snake：会不会是海豹的人呢？

坎贝尔：他们已经按原计划在天台上降落了。

坎贝尔：对了Snake，从现在起我想你换一个代号。

Snake："Snake"这代号有什么不对劲吗？

坎贝尔：没什么，只是一点小小的预防措施。现在开始你的新代号是"Raiden"（雷电）。

坎贝尔：雷电，这是你的第一次潜入作战，所有的武器装备必须就地取得。小心点别让人发现你。有需要的话就用Codec和我联络，频率是140.85。Codec的接收器装在你的听小骨上，别人是听不到声音的。

雷电：明白。发现情况有变化我会呼你的。

根据坎贝尔上校的指示，雷电现在必须想办法潜入Big Shell的上部建筑，而到达上部建筑的惟一方法，就是打开这里的水密舱门乘电梯上去。在打开水密舱门时隔壁士兵的闷哼引起了雷电的警觉，他推开门，看见一名士兵正挣扎着从地上爬起来，连忙闪身到门边。探头一望，那士兵摇摇晃晃地走了开去，一副晕头转向的样子，显然连自己是怎么被打倒的都没弄明白。雷电吃惊地认出了那名士兵的装备，立即联络坎贝尔上校。

雷电：上校，我看见了一个哨兵。ＡＮ９４和Makarov，还有那些手雷……全是俄制装备。

坎贝尔：那肯定是格尔鲁科维奇的人了。

雷电：格尔鲁科维奇的人？

坎贝尔：他们和4年前发动影子摩西兵变的部队也有往来。

雷电：但他们又是怎么牵扯上这事的？

坎贝尔：大概是和那伙恐怖分子有什么交易吧。因为他们其实都已经变成了佣兵。

雷电顺着通道向前走去，穿过了另一道门。就在他走进仓库的同时，另一名士兵重重地跌倒在电梯前，而他的同事则已经躺在了一边。雷电望向缓缓上升的电梯，瞥见一个一头栗色长发、扎着发带，身穿青色紧身衣的人的背影。

他是谁？雷电再次立即联络坎贝尔上校。

雷电：上校，这里确实还有别的潜入者。

坎贝尔：我说过了，那是不可能的。

雷电：不是小组……看样子只有一个人。

坎贝尔：一个人？

雷电：虽然不知道他是谁，但那家伙确实很有一手。他毫不费力就把那几个哨兵都料理掉了。

坎贝尔：我们要想办法弄清楚他的身分。不过现在你还是先趁这机会离开那儿吧。电梯旁边有一台网络终端（node），你可以通过它接入Big Shell的内部网络，从网上下载地图以后你就能使用地形雷达。node设备是蓝色的，大约3英尺高，每个区域至少有一台。接入的时候站在它前面按动作键（△）就行了。

仓库东北端就有一台node，雷电按照坎贝尔的提示得到了这里的地图（途中需要输入你的姓名、性别、生日、血型以及国籍）。再次与坎贝尔联络。

坎贝尔：干得好。现在你可以用开始键观看Big Shell的总图了。

雷电：那存档呢？

坎贝尔：我已经准备了一个存档专用的通信频道，会有专门的人员为你管理任务数据的。

（这时从坎贝尔的频道传来一个女声）

女声：杰克（Jack），一切都好吗？

雷电：怎么？罗丝（Rose），是你？

罗丝：你听得见我的话吗，杰克？

雷电：罗丝，你怎么会来的？出什么事了？

罗丝：我是你这次行动的后援人员之一。

雷电：上校，这到底是怎么搞的？

坎贝尔：雷电，这位就是我们的数据分析专家，负责管理你的任务进度。

雷电：为什么？

坎贝尔：我们原来安排的FOXHOUND数据专家出了点意外，罗丝玛莉（Rosemary，Rose的全名，Rose是昵称）是临时调来顶替的。

雷电：……意外？

坎贝尔：再说，根据档案，她可以说是最了解你的人了。

雷电：就算罗丝确实是情报人员，但她根本就没参加过实际作战啊，这太过分了！

坎贝尔：我已经把一切都为她安排好了。听着，我选中她参加这次任务当然是有理由的。

雷电：上校，我不能看着……

罗丝：别这样，杰克，不管你愿不愿意，这次的任务我是不会离开你的。

雷电：罗丝……

罗丝：有我在后方照顾你总是比较保险些。上校，我要先声明，我的任务只是负责存档和技术支援，我不属于指挥小组，也不用接受职责范围以外的任何命令。在我眼里杰克并不是一个不相干的作战人员，对我来说，任务是





其次，他的安危才是最重要的。所以我会一直注意你们之间的所有通话同时对通话的内容作完整记录，不过我当然希望用不着这些被记录播出去。

坎贝尔：我不反对。但有件事我要提醒一句，在这次任务期间，他的代号是“雷电”，别再“杰克、杰克”地叫了，好吗？

罗丝：遵命，长官。

罗丝：……雷电，当你要存档的时候就告诉我吧，我的频率是140.96。

（罗丝换成自己的频率与雷电通话）

罗丝：对了，杰克，你还记得明天是什么日子吗？

雷电：4月30日呗。有什么特别的吗？

罗丝：你忘记了？

雷电：……对不起，我记不清了。

罗丝：那好吧，我会一直问到你想起来为止的。该干活儿了，杰克，一切多加小心。

电梯从平台降下来，雷电走了进去——他的第一个实战任务终于展开了。电梯缓缓地上升着，雷电从容不迫地脱下了头戴的水中呼吸器，甩在一边——看样子雷电是一个相当年轻的小伙子。

坎贝尔：这伙恐怖分子自称“自由之子”。

雷电：“自由之子”？

坎贝尔：他们的首领叫做Solid Snake。

雷电：影子摩西的英雄？怪不得你要我改变代号了。

坎贝尔：对。不过绝对不会是“那个”Solid Snake。两年前他已经死了，死在那场沉船事件里……在他把“发现”号炸沉以后。

雷电：他会不会活下来了呢？

坎贝尔：不可能的……

雷电到达了平台。这里是“A脚泵房”的顶部，坎贝尔告诉雷电，总统被囚禁在“B脚变电室”附近，因此，雷电必须立刻赶往B脚。而到达B脚的方法坎贝尔也做了详细的解释，那就是先进入A脚内部，再从西北侧的出口经“AB连接桥”到达。在这里有必要说明一下整个“Big Shell”的构成。“Big Shell 1”由6个“脚”以及一个位于中央的“中央栋”组成，6个“脚”按照六边形的顶点位置排列，由五条“连接桥”相连，其中“BC连接桥”以及“EF连接桥”分别有一条连接桥与“中央栋”相连。雷电在平台上四处搜索一番，除了在箱子上拿到了止血绷带之外，还有一盒M9子弹因为暂时还没有M9而无法取得。平台的栏杆上许多只海鸥在飞飞停停，看来“Big Shell的净化工作”还是颇有成效的。小心不要踩到海鸥的米田共上面，否则……西北侧的铁丝网下方是破的，从那里爬过去，

刚刚爬过了铁丝网，坎贝尔上校就告诉雷电“海豹”的第10分队已经开始了拯救行动，并再次叮嘱他不要暴露自己的身分。

进入“B脚变电室”，雷电发现这里的墙壁上都沾满了血迹，看样子曾发生过惨烈的战斗，不过现在却安静得出奇。他猛地从墙角闪了出来，随即就被眼前血淋淋的景象给惊呆了——三名“海豹”队队员似乎是受到了猛兽的袭击一般，鲜血几乎将两面的墙壁给染红了……死状可怖。是什么能够让这群训练有素的精英们落得如此下场？

镜头转向变电室内，几名幸存的“海豹”队队员互相照应着组成防守阵形紧张地环顾四周——他们甚至都不知道敌人的模样。只是一道银光闪过，其中一名队员就应声倒地，紧接着一个黑暗从他们身边略过，又倒下一个。剩下的一个似乎再也承受不住压力，歇斯底里地端起M4冲着天花板就是一顿乱扫……一个黑影此时却静静地俯在铁架子上的一角静待他的猎物崩溃——他猛地跳了下来，低吼着。面对着对方射过来的子弹，只是旋转着身体——就像芭蕾舞一样，挥动着手中的利刃将子弹一一化解！只是一瞬间，他就绕到了对方的身后，划开了对方的手、脚以及……喉管。血就像雨雾那样慢慢地从天空洒落，这个魔鬼闭上了双眼，似乎相当享受这一切！

身处室外的雷电当然不知道室内发生的惨状，但是激烈的枪声以及那凄惨的叫声让他不得不进去看个究竟。刚一走进变电室，雷电就闻到了一股极浓的血腥臭味，下意识地用手掩住了鼻子——没有任何实战经验的他显然无法适应这种环境。雷电似乎听到了一种“吮吸”的声音，随着越来越深入室内，这个声音也越来越大，雷电顺着声音传来的方向看去，在他面前的是如此骇人的一幕——一个身穿绿色风衣家伙将一个死去的“海豹”队队员顶在角落里，正在大口大口地吸着他的鲜血！雷电不由自主地向后退了一步，不过看来似乎已经晚了——这个“吸血鬼”已经转过头来，阴森的目光正死盯着他，并挑衅似地露出了他口中的獠牙！他随手将尸体扔到一旁，并慢慢地抽出了腰间的利刃——在自己的胸口处划了一刀，“五个了，这是今天的第五个”——原来，这是他在为自己的“战绩”留下记号！他望着雷电，眼神依然阴森而又无神，“那么，这就是第六个？”还未等雷电反应过来，他就腾空跃起，跳到了雷电的背后！就在“吸血鬼”准备下杀手的时候，从门外冲进来一名军人，“趴下！”那名军人喝道，说完举枪就射，不想那“吸血鬼”的反应是如此之快，转瞬之间就不见了踪影——“吸血鬼”又故计重施，跃上了一旁铁架子，看准机会跃下，割伤了那名军人的手腕，更将他牢牢地控制住，一把推到了墙上，准备再用獠牙咬断他的喉管——他根本就无视雷电的存在！就在他张口准备咬的时候，忽然停住了——“这种味道……”他从猎物的身上闻到了什么，他似乎相当不喜欢他闻到的那种气味，一把将猎物扔在地上，转而向雷电发起攻击。这时他的Codec响了，使他不得不停止了动作。“梵普，你那边的怎么样了？”“已经完事了，不过，我发现了一件更有趣的事情……女王”。与此同时，另一边倒在地上的那名军人迅速将弹匣从这个叫“梵普”的家伙的跨下扔给雷电，梵普也许看到了这一幕，也许并没有看到——他仍然在与另一头那个叫做“女王“人通话，“梵普，我和我们的总统大人正等着你，快来吧……”就在雷电将枪满膛的时候，梵普又一次轻松地从他头顶越过，消失了。仿佛就是在告诉雷电：要杀你，随时都可以。

变电室内就只剩下雷电和那名军人两人。依然处于高度紧张状态的雷电立刻用枪指住了对方。“别开枪，我不是敌人！”那名军人挣扎着坐了起来，看来他伤得不轻。他慢慢地将面罩脱了下来，自我介绍道：“我叫普里斯金，易洛魁·普里斯金（Iroquois Pliskin），中尉。”雷电看到他的服装，“你是‘海豹’的人？”“是的。”“那么你是怎么到这里来的？”雷电并不信任这个叫普里斯金的男人，尽管看起来似乎他已经救了自己一命。“乘‘黑鹰’从平台上下来的。”普里斯金说出了正确答案。不过，就在同时从普里斯金的身上却爬出一只红色的海虱——这不是刚才在A脚底层才有的东西吗？“我是不是在哪里见过你？”雷电起了疑心。普里斯金顿了顿，并没有直接回答雷电的这个问题，而是转而反问他道：“你是FOXHOUND的人？你的这套服装只有FOXHOUND才会有。”“是的。”雷电老实回答。“那么你是从三角州部队里被挑选出来的还是……”普里斯金似乎对FOXHOUND的构成非常清楚。“不，我参加了陆军FORCE 21的实验……”“FORCE 21？是那种东西吗？你有实战经验吗？”“嗯……没有。”雷电也明白自己确实是没有任何实战经验，“是的，这是我的第一个任务。不过，我可是参加过与实战无异的训练啊！”雷电补充道。“什么训练？”普里斯金有些不明白。“60个潜入训练、80个武器训练、进阶训练也有……”“原来是VR训练啊。”普里斯金打断了雷电的话。就在雷电和普里斯金谈论着VR训练的时候，坎贝尔上校的Codec进来了，雷电不得中断谈话。雷电告诉坎贝尔，除了普里斯金中尉一人之外，“海豹”Alpha小队队员已经全部牺牲了。而坎贝尔上校这时担心的，却仍然是雷电的身分是否被暴露的问题。雷电不耐烦地答道：“已经迟了。”

雷电与坎贝尔上校通话完毕，普里斯金走到一具身着海军军官服的尸体前，“瞧。”普里斯金示意雷电看这具尸体的右手。原来，尸体的右手上有一个被弄断了的手铐链子，雷电看着这具尸体：“海军上校……”——他和普里斯金都知道这个手铐的链子原来是与什么相连的——那就是总统的“football”，核武发射密码箱。这意味着这里的恐怖分子很可以已经具备了发射核武器的能力！这时普里斯金似乎是有些站不稳，一个踉跄差点倒在地上。普里斯金解释说这是因为刚才的受伤出血导致的这种情况，不过只要休息一会就会好了。雷电向普里斯金问及刚才那个梵普究竟是何方神圣，普里斯金告诉雷电，梵普是罗马尼亚男巫，Dead Cell的成员之一，Dead Cell本是前任总统乔治·西尔斯建立的一个反恐怖组织，除了梵普之外，还有FATMAN、弗琼两名主要成员。这个本来肩负着反恐怖重任的组织由于其直接领导人死于监狱而导致变质，在此次事件之前还制造了多次惨剧！听到这里，雷电立即追问普里斯金Dead Cell的直接领导人是不是就是Solid Snake？而普里斯金则很肯定地告诉雷电，Solid Snake这个疯子已经在二年前随着那艘油轮一起沉入海底了。“人们说得对，英雄和疯子往往只是一线之差！”

普里斯金需要休息，而雷电则要完成他的任务。普里斯金看到雷电目前手中还没有武器，便给了他一把SOCOM，并“强行赠送”了一盒香烟，再顺便将自己的Codec频率也告诉了他——141.80。之后，普里斯金就斜靠在楼梯口睡着了。

雷电在变电室里搜索了一番，这里除了有一台node能够提供这一块区域的地图之外，还有一些SOCOM及M 9 的子弹可以取得。在离开变电室的时候，罗丝的CODEC来了。罗丝会提醒你是否需要存盘，之后便再次提到“知不知道明天是什么日子”这个问题。刚刚经历过“梵普事件”的雷电显然也没有心情去考虑明天的事情，不过就算是雷电一再要求，罗丝也坚持要到明天再揭晓这个答案……雷电也是无可奈何。而雷电这边也有一个疑问，那就是Solid Snake的死亡真相究竟如何，罗丝答应雷电立即去查这方面的资料，“就算是死了，也要知道他被埋在了哪里！”

刚刚走近通向“BC连接桥”的大门，雷电就隐隐约约地听到了“BC连接桥”那里传来的激烈枪声。雷电慢慢地靠近那里，原来是“海豹队”的Bravo小队正在那里同敌人展开激烈的枪战，他们的目标，是在“BC连接桥”与“中央栋”的连接桥上的一位手持一把外型奇特的巨大枪械的金发黑人女性，而在她脚下的，正是总统以及那个被称之为“football”的核武发射密码箱。让雷电感到非常惊奇的是，Bravo小队队员们射出的子弹虽然是直接朝那名金发黑人女性飞去的，可是却在命中她之前就全部奇迹般地“折射”开了，没错，折射——似乎也没有什么词可以形容雷电看到的奇异现象了。而那名金发黑人女性也摆出一幅任由你瞄准射击的样子，自顾自失神般地抬头望向天空：

“来吧，让我远离不幸吧！”

在“BC连接桥”上的那群Bravo小队队员们也发现了这个女子的恐怖之处，“怎么回事？这不可能！竟然完全射不中她？？她是不是就是他们所说的那个‘弗琼’？”

梵普从弗琼的身后走了出来，将总统以及密码箱带走了。“女王——”在经过弗琼身边的时候，梵普这么称呼她。似乎是在提醒她，快点将眼前的麻烦做个了结。

Bravo小队队员们看到总统以及那个至关重要的密码箱被梵普带走，便立刻动用杀伤力更强的榴弹炮对弗琼进行攻击。被射出的榴弹很顺利地飞到了弗琼的身前，却只是在桥面上弹了两下，并没有爆炸……“臭弹？”Bravo小队队员们实在想不到另一个可以解释的理由。现在留给他们的，只有最后一个方法了，那就是一拥而上，用武力制服这个可怕的女人。

“看来今天又是一个不幸的日子……到底谁能够给我真正的幸运呢？”弗琼面对扑过来的Bravo小队队员们，（终于）缓缓地举起了手中的那把巨大的武器，这武器的威力果然惊人，只是几发，便将“BC连接桥”与“中央栋”的连接桥彻底破坏！Bravo小队队员们被轰飞，惨叫着跌人海中，一名队员死死抓住了一个即将断裂的桥板，在弗琼脚下苦苦挣扎，弗琼望着那名队员绝望地落入海中，眼中没有一丝的怜悯，反而却因为误伤了空中的海鸥而流露出哀伤的神情，仿佛那群特种部队队员都死不足惜一般……

是什么让这个女人拥有这样的能力的呢？“‘来吧，让我远离不幸吧！’”又是什么意思？

目睹了这一切的雷电立刻将眼前的这一幕报告给上校。而上校的反应却出乎雷电的预料——相当平静。更让雷电感到不可理解的是，上校竟然将“海豹”队称之为“诱饵”，只不过是让雷电能够顺利潜入的保障罢了。不过现在似乎也没时间让雷电追问“为什么”了——上校告诉雷电，为了报复“海豹”的突袭行动，恐怖分子已经在BIG SHELL安置了强力炸弹，而一旦BIG SHELL被炸毁，人质的安危暂且不论，单单只是从BIG SHELL泄露出的有毒物质所造成的损失就几乎是不可计算的——不但会使整个纽约港成为“死海”，而且污染更将持续数百年，换而言之就是“影响到整个世纪”！“总统可以等，而C4炸弹绝对不能等！”由于雷电完全没有拆弹的经验，上校告诉雷电，在C脚有一位与Bravo小队一同来到这里的拆弹专家，他会给雷电提供必要的帮助。

上校下达了新的任务指示之后，雷电表示自己目前的精神状态不是很稳定，并流露出对弗琼以及梵普的惧怕。“天哪，就像噩梦一般，真希望我能够从这个噩梦中快点醒过来！”罗丝也过来安慰雷电，不过很快就被上校不近人情地打断了。

进入C脚，这里是BIG SHELL的食堂。在靠近厨房入口处，雷电听到里面有人在发生声响，于是他迅速抽出手枪冲了进去，发现一名黑人正跪在地上收拾工具……

雷电：别动！

“别开枪”，那名黑人很听话地举起了双手，并慢慢地放到了柜子上。

雷电一眼看到了黑人身穿的警察制服：你是警察？

黑人：我不是纽约警察，我是随Bravo小队一起上来的。你是谁？“海豹”的第10分队怎么样了？

雷电：他们全都死了……

“什么？全部都……！？真是太糟了！”黑人吃惊地直起了身子。

“嘿，我说过你能够随便乱动了吗？”雷电仍然对这名黑人放心不下，本已垂下的枪口再次对准了黑人。

这时，从厨房的另一侧传来一个声音：“没问题的，他不是那帮恐怖分子的人，嗨，小子，别总是拿着这东西到处指人。”

雷电顺着声音传来的方向看过去，原来是普里斯金。

普里斯金冲着黑人问道：你叫什么名字？

黑人：皮特，皮特·斯特尔曼。

普里斯金：哦，原来是海军学校炸药及军械处理科的讲师，同时还兼任着纽约市警察局拆弹小组的顾问斯特尔曼……

斯特尔曼：我只不过是一个被迫参与这次行动的可怜老头而已。

普里斯金：我还以为你早就退休了呢。

“没错，我是已经退休了”，斯特尔曼指着自己的右腿说着，“你也看见了，我都没办法跟上他们（指Bravo小队）的行动步调。当年因为我的失误，一座著名的教堂被炸毁，死了很多人，而我也付出了代价，失去了这条腿。”这时雷电才注意到，原来斯特尔曼是拄着拐杖站起来的。

雷电：你就是那个处理炸弹的专家吗？

“小子，他的确是一名处理炸弹的专家，”普里斯金插话进来，“打开任何一本有关处理炸弹的教科书，你都会看到他的名字的。”

斯特尔曼：哈，那已经成为历史了。

雷电：为什么你都已经退休了他们还是要把你带到这种地方来？

斯特尔曼：因为恐怖分子中有一个是我以前的学生，“炸药之皇”——FATMAN。这小子10岁的时候就能够制造出原子弹了，我一手教会了他。

普里斯金：所以你就出现在这种地方了。

斯特尔曼：我的技术已经相当生疏了，所以，我只负责指导拆弹的过程，不过，看来现在也没多少人知道我的存在了吧？

雷电：我可没这么说过啊。

普里斯金：不管怎么样都好，现在至少也有两个人可以学习如何拆除炸弹了。

斯特尔曼：你们两个都是“海豹”第10分队的成员吗？在之前的任务简报时我怎么没有见过你们？

普里斯金：我们在另一个小组。我的名字是普里斯金，下级中尉。能认识您是我的荣兴。

斯特尔曼：那么普里斯金先生，你以前有过拆除炸弹的经验吗？

“不用担心我，”普里斯金指着雷电说道：“这个年轻的小伙子……

雷电：我？啊……这……

斯特尔曼：你叫什么名字？

雷电：雷电。

斯特尔曼：……古怪的名字。

雷电：除了你之外，还有其他的生还者吗？

斯特尔曼：嗯……除了我之外，还有一个工程师应该还活着吧。

雷电：工程师？

斯特尔曼：嗯，一个瘦瘦的男人。他也与我们一起行动。

雷电：他现在在哪里？

斯特尔曼：这我可不知道了，与恐怖分子发生那次冲突之后就再也没看到他了。

雷电：已经被杀了吗？

斯特尔曼：我不这么认为，至少我没看到他的尸体。

雷电：……明白了。

斯特尔曼：他们对我说那人是BIG SHELL的保安系统的+设计者。

雷电：他们怎么会带一个平民参与这种行动的？

斯特尔曼：这里的所有东西都是由电脑控制的，那家伙可以让我们通过所有的安检。

雷电：我从来没听说过这些。

斯特尔曼：除此之外，他还有官方的任务。

普里斯金：……先不要谈这些了，现在我们要做的是解决掉所有的炸弹啊。

雷电：但是……“海豹”的拆弹小组已经完了……

普里斯金：对，所以我们要亲自动手了。

雷电：但我从来就没有拆除过炸弹啊……唔……等一下

（这时，上校的CODEC来了，雷电不得不暂时中断谈话。）

上校：很高兴听到斯特尔曼仍然安全的消息。你必须协助他，无论使用任何方法都要将这些炸弹拆除！

雷电：上校，你知道的，我根本就没有拆除炸弹的经验啊。

上校：没错，你是没有，不过那家伙在那个领域里是最好的，你只用按照他的指示去做就行了。

雷电：是不是还有一名工程师与斯特尔曼一起来到了这里？

上校：这个我也不能确定，可能是“海豹”那边的单独决定吧。

雷电：……

上校：现在还有许多任务等着你去完成，雷电，敌人很有可能会进行报复啊！现在赶快去清除那些炸弹！

雷电：上校，我不是一个能够处理得了炸弹的专业人士啊！

（这里罗丝插进话来）

罗丝：杰克，是我。

杰克：罗丝？

罗丝：你能够办到的，相信我。

上校：你虽然没有拆除炸弹的经验，不过在VR训练中你是使用过C4这种炸弹的，这和拆除它其实只有一点点小小的分别的。

罗丝：没问题的，你知道这一点。

这时普里斯金已经等得不耐烦了：小子，怎么样了，有结果了没有？

雷电自己也知道根本不可能不接受这个任务。于是，斯特尔曼就立即开始对雷电及普里斯金进行“拆炸弹速成”的培训了。

斯特尔曼：其实这根本没有你们想象中那么困难的，你们根本不需要拆除炸弹，这不是你们这些业余的家伙能够做到的。你们只用做一个暂时性的速冻工作就成了。你们瞧，这就是一个C4炸弹。

说着，斯特尔曼从柜子里拿出一个C4炸弹，摆在了

桌上，并按下了炸弹上的一个按钮。

斯特尔曼：现在C4炸弹已经启动了，你可以看到绿光正在不停地闪动，现在你要做的事情就是将这些东西喷在炸弹上……（斯特尔曼拿出一个类似于喷雾剂之类的东西，冲着C4炸弹喷了一阵，C4炸弹的绿灯就变成红灯了）就这样……十分简单，不是吗？这个冷冻喷雾剂能够让炸弹立即冻结。

雷电：这东西能让炸弹冻住多久？

斯特尔曼：在这样的情况下，炸弹是无论如何也不会引爆的，就算你之后完全不管它，这个冷冻效果仍能够保持至少24小时。

普里斯金：这样就有足够的时间了。

斯特尔曼：如果我们有足够的人手，我的建议当然是将这些炸弹彻底拆除掉了。不过现在看来这是惟一的办法。喷雾剂的有效果距离大约是6米左右，你们要检查包括走廊、墙角、天花板、桌下、柜中……总之是任何地方，并时刻设想着——假如你就是那个放置炸弹的家伙，你会把炸弹放在哪里？

普里斯金：这并不容易，我们基本上对FATMAN一无所知。

雷电：还有没有其他的方法来找出炸弹的准确位置呢？

斯特尔曼：带着这个吧。他们称这东西为移动光谱仪，它能够准确地分辨出炸弹所散发的气味。

雷电：你说这是……什么？

普里斯金：简单来说，这是一种能够探测C4气味的小道具。

斯特尔曼：没错。我已经将它连接在你们的雷达系统上了，探测到的气味会直接显示在雷达画面上，所以你们一定要一直装备着移动光谱仪，并时刻注意雷达画面。

雷电：但是如果FATMAN没有使用让炸弹有气味的装置呢？

斯特尔曼：我十分清楚FATMAN，我知道他有他自己的一套美学。

普里斯金：美学？

斯特尔曼：是的，他每制造出一个炸弹，都会在炸弹上留下些古龙水的气味，而移动光谱仪会将这种气味探测出来。

普里斯金：这个是不是也是从你那里学来的？

斯特尔曼：不，这是他自己的癖好。他不会被任何的规则所限制，这种做事的方式就好像已经成为了他的信仰一样不可改变，你们不能把他当普通人来看待……我把我所知道的一切都传授给了他，我没有子女，我对待他就像对待自己的亲生儿子一样。不过，我并没有教导他最重要的东西——人有时必须得学会放弃……没错，我教给他的就只有技术，现在我要在他利用这些技术毁掉我们之前制止他！

雷电：现在让我们看看这个光谱仪的性能如何吧。

斯特尔曼：好的。我已经将它启动了，你看，在雷达上是不是出现了一团绿色的东西？这个就是光谱仪在感应到了炸弹之后反映在雷达上的效果了。

雷电：这可是一个很大的范围……

普里斯金：不要抱怨了，这总好过没有啊。

斯特尔曼：记住，启动了光谱仪之后才在区域内进行调查，明白吗？

雷电：明白了。

斯特尔曼：记住这个系统是需要以地形雷达来激活的，在进入一个新的区域之后首先要在node那里下载地图，跟着再启动光谱仪。

雷电：不过我们还得躲过敌人的巡逻，如果一旦被敌人发现了，那么这个系统是不是就会和地型雷达一起关闭？

斯特尔曼：对……FATMAN在这里也放置了C4的。

雷电：这儿？

斯特尔曼：我知道这个建筑物的构造，我也很清楚如果他想将这儿炸毁，他会在哪几个地方放置炸弹……

普里斯金：你知道他会怎么做？

斯特尔曼：当然。他是我一手教出来的，他做事的方法也是基于我的理论……BIG SHELL是由两个六边形组成的，由北至南，所以如果想炸掉这地方就一定要将C4放在每个脚的内部，你们必须在每个脚内的每个房间内进行彻底调查。

普里斯金：6个在BIG SHELL 1，6个在BIG SHELL 2，那么即是说至少有12个炸弹了？

斯特尔曼：嗯，根据BIG SHELL的构造以及其建筑材料，再加上设计时考虑到的支撑点问题，这个——就是我的结论了。我们必须按照刚才所讲的去做，不能出错。

雷电和普里斯金将光谱仪装备好。

普里斯金：小子，这儿就你负责了，我负责B I G SHELL 2。

“拿着这个！”斯特尔曼分别给了普里斯金与雷电一人一张卡。

雷电：这是什么？

斯特尔曼：这是适用于这里的工作人员的保安卡，BIG SHELL的保安系统很清楚地分为了几个等级，什么级别的卡开什么级别的门。雷电，你拿的是保安等级1的卡，能够进入标记有“1”的门内，普里斯金，你拿保安等级3的卡，利用这个卡你才能去BIG SHELL 2。

雷电：你怎么会得到这些东西的？

斯特尔曼：是之前我提到的工程师给我的。

普里斯金：OK，我们必须要在敌人行动之前完成所有的事情，行动吧！

斯特尔曼正欲跟着普里斯金与雷电一起行动的时候，却被普里斯金阻止住了：你留在这里。

斯特尔曼：不，我要和你们一起。

普里斯金：我们两个能够应付得来的，别担心。

斯特尔曼：但是……

普里斯金：你那只脚会拖慢我们的进度的。这是场战争，我没时间去照顾其他人的。

雷电：为什么不让我们来完成这些工作，而你则可以在CODEC里对我们进行即时的指导啊，就像你们当初计划的那样。

斯特尔曼：好吧……我会在这里通过CODEC支援你们的。为了以防万一，我也会在这里准备一些备用的措施……祝你们好运，这是个相当危险的任务。

普里斯金：嗯。勇者必胜（Who Dares，Wins）。

斯特尔曼：如果发生了任何事都要通知我，我的CODEC频率是140.25。

普里斯金转来身来，冲着一旁的雷电说：小子，也祝你好运，那么我们待会再见了。Semper fi.（拉丁文“Semper fidelis”，意即“永远忠诚”）

普里斯金离开了这里。只剩下斯特尔曼与雷电两人。

斯特尔曼：那家伙，他根本就不是“海豹”的人……我甚至不相信他是个海军。

雷电：什么！？

斯特尔曼：Semper fi……只有海军才会这么说。一般来说，团队的指挥者都会留在指挥部通过无线电来指挥行动。而据我所知，“海豹”在行动时指挥官也是在战场之外的。还有，“勇者必胜”是英国的特种空勤团（SAS）的座右铭。

雷电：那么那家伙是恐怖分子那边的人了？

斯特尔曼：不，不知为什么我却不这么认为。如果你们两人中真的有一个有嫌疑，我会把宝押在你身上。

雷电：我……

斯特尔曼：现在你需要关心的只是那些炸弹而已。

雷电：你怎么办？我想那些敌人很快就会回到这里的。

斯特尔曼走进一边的储藏室。

斯特尔曼：我会躲在这里面。别为我担心，这里有足够的食物，从里面上锁，我会很安全的。我在这里通过CODEC来指导你。祝你好运，小子。

雷电来到E脚集配场1F，node就在东北角，在取得了地图之后，雷电发现这里并没有探测到炸弹，于是便从西侧的楼梯上行准备去E脚的直升机平台看看。在通向直升机平台的楼梯上，雷电发现一名女军人正在通过无线电与某人联络。

男声：我已经收拾了那只讨厌的苍蝇了，你那边情况如何？

女军人：我刚刚看到了一个忍者模样的人。

男声：忍者？

女军人：这是惟一的形容方式，一个拿着剑的机械忍者。

男声：什么……！

女军人：你是不是还瞒着我什么？

男声：奥尔加，你肯定那个是与ARSENAL的天狗部队不同的？

奥尔加：别傻了，你以为我不知道他们的分别？我从来就没见过那样的装备，从来没有。

男声：好了，我们会加强戒备的。还有什么事？

奥尔加：事实上还有一件你难以置信的事情——我发现有个男人躲在纸箱子里。

男声：在哪里发现的？

奥尔加：在通向BIG SHELL 2的连接桥上。

男声：哼……

奥尔加：你这次相信我了吧？

男声：我以前见过有人玩过这种把戏，我会在B I G SHELL 2的连接桥上设置陷阱的。

奥尔加：嗯，保持联络。

就在奥尔加刚一结束通话的时候，雷电就闪了出来，用枪指着奥尔加：“别动！我想你一定是D E A D CELL的成员了？”奥尔加显得很镇静，毕竟这已经不是第一次被人拿枪指着自己了。她慢慢地扭过身来：“当然不是了，你为什么会这么说？”“把你的手枪扔掉！”雷电看到奥尔加手中的手枪。“没有机会了。”奥尔加的脸上浮现出一丝神秘的微笑，猛地一个侧翻，就从桥上跳了下去……雷电冲到奥尔加刚才站着的地方往下看，却什么也没发现……为了弄清楚这个叫做“奥尔加”的女军人的详细情况，雷电通过CODEC呼叫普里斯金。

雷电：我刚才看到了一个女军人——俄罗斯人。

普里斯金：那一定是奥尔加·格尔鲁科维奇了。

雷电：你是怎么知道的？

普里斯金：我可不像你，执行任务前我是做足了准备工作的。

雷电：她不是DEAD CELL的人？

普里斯金：不是。她隶属于俄罗斯私人军队。

雷电：那她们一定是其中一支控制BIG SHELL的部队了。

普里斯金：没错，自从她的父亲格尔鲁科维奇上校死了之后，她便代替她父亲担任了军队的领导者。碰到她的时候你要小心，她可是个不好对付的女人。

雷电刚刚来到E F 连接桥，就接到了一个神秘的CODEC。

神秘人：小心！这里布满了地雷！

雷电：你是谁？

神秘人：隐形的指向性地雷，用肉眼是看不到的！用地雷探测器！

雷电：说出你的身分！

神秘人：就叫我“深喉咙”好了。

雷电：深喉咙？你指的是影子摩西岛上的那个？

神秘人：那么就叫我“X先生”吧。

雷电：现在又是“X 先生”了？你为什么这么介意我叫你“深喉咙”呢？

X先生：你别管那么多。

雷电：你为什么要联系我？

X先生：就当我是你的一个FAN好了……

几乎是与影子摩西岛事件一样的对话，只不过

Snake变成了雷电。对影子摩西岛事件有了解的雷电自然是疑惑万分。他立即联络了上校，而上校也说不出个所以然来。

虽然“X 先生”叫雷电使用地雷探测器，不过以目前的流程来看雷电并没有得到这件道具。但这并不代表无路可走。使用之前在水中找到的热能探测器同样也能起到地雷探测器的效果。在弄清楚了地雷的位置之后爬过去就能将地雷排除并转为己用了。

在将A 脚泵房的炸弹冻住后，就只剩下B 脚的炸弹了。雷电通过CODEC向斯特尔曼报告现在的进度。

雷电：A脚泵房的C4我已经解决了。

斯特尔曼：做得好！就只剩下一个了。

普里斯金：听得到我说话吗？皮特，我是普里斯金。

斯特尔曼：我在这儿，什么事？

普里斯金：雷电，你也要听听这件事。

雷电：嗯，我正在听。

普里斯金：我帮你调查过H脚的底部了，皮特。

雷电：等等，怎么回事？

斯特尔曼：我要普里斯金帮我四处调查，我太了解FATMAN了，我总是放不下心来，那些炸弹的放置位置和我预想中差太多了。普里斯金，你找到什么了吗？

普里斯金：一大堆的C4炸弹装置在H脚的底部，你说的一点也没错。

斯特尔曼：我就知道他一直在迷惑我们……

雷电：这么说其他的那些炸弹都假的？

斯特尔曼：不，这些炸弹都是真的，不过威力却不足以将整个BIG SHELL破坏掉。但是普里斯金找到的那些却能够毁了整个BIG SHELL。

普里斯金：坏消息不止这些，那些炸弹似乎都装了反感应装置。

斯特尔曼：什么？

普里斯金：我估计可能是新型号的吧，移动光谱仪不能探测出炸弹的位置，皮特，看来他要了你。

斯特尔曼：是的……但是你是怎么把炸弹找出来的？

普里斯金：那完全是运气，光谱仪上突然就出现炸弹了。皮特，你怎么看？会不会还有其他的炸弹？

斯特尔曼：我会去那里仔细看个究竟的。

雷电：可是你行动不便啊。

普里斯金：他说得对，皮特，我会把那些炸弹冷冻的。

斯特尔曼：不，我感到这几个炸弹不是那么简单……

普里斯金：那要我回去接应你吗？

斯特尔曼：不用。雷电，你这边还剩一个地方的炸弹没有拆，对吧？

雷电：是的，在光谱仪上还有一个。

斯特尔曼：你那边呢？普里斯金？

普里斯金：不算H脚的这一个，我还剩下两个。

斯特尔曼：好，那我自己去吧……我有4级的ID卡，可以到BIG SHELL 2去。

雷电：别乱来，你会没命的。你行动不便，很容易会被敌人发现的。

斯特尔曼：不会的……其实……其实我的腿根本没事，我甚至还可以跑得很快。

普里斯金：什么意思？

斯特尔曼：5 年前的一次行动中我犯了错误，没能找到恐怖分子装设的炸弹。那场爆炸摧毁了整座教堂，附近的很多小孩都因此而丧生。那以后的5年里，我一直在谎言中度日。

雷电：谎言？

斯特尔曼：是的，我的腿根本没有在爆炸中残废……

斯特尔曼：牺牲了那么多无辜的人……一切都是我的责任。那时我惟一的念头就是想办法逃避公众的谴责。我只好装作自己也受了重伤，好博取大家的同情，希望他们不再追究。我假装自己也是受害者，因为不这样的话我实在没办法面对那些死者的亲人。

斯特尔曼：从此我就在那篇谎言的保护伞下生活，从来没有认真反省自己的过错。这样年复一年我感到自己的灵魂越来越麻木，那种沉重的压力让我生不如死……我……我是个懦夫……

雷电：皮特……

斯特尔曼：愿上帝饶恕我……

斯特尔曼：我一定要自己走着去阻止FATMAN。失职、自大——我和他犯的是同样的罪。教给他那些东西本身就是我的错误。只有那样做才能补偿我过去的罪孽。

普里斯金：我明白你的意思，皮特，那个炸弹就交给你吧。

普里斯金：G脚和H脚的敌兵我已经收拾掉了，那边不会有什么危险。不过你最好别往其他地方乱跑。

斯特尔曼：谢谢……

普里斯金：我还得回去解决剩下那几个小玩意。

斯特尔曼：我会用 CODEC和你们保持联络，万一碰上什么问题就找我吧。

想不到斯特尔曼一直背负着这样的秘密……不过也没有时间让雷电多想了。下一个目标是B脚。

再次来到变电室，这时已经有敌人在里面巡逻了。雷电在变电室北侧出口处的铁柜门后面找到了最后一颗炸弹。在冷冻了这颗炸弹之后，雷电再次联络斯特尔曼。

雷电：所有的C4都已经被冷冻了，在光谱仪上已经没有任何反应了。

斯特尔曼：做得好，雷电！

普里斯金：干得不错，小子，你已经超过我的进度了。我这边还剩一个。皮特，你那边的炸弹怎么样了？

斯特尔曼：那是一个强力的炸弹，被密封了起来，而且数量更是十分惊人……

雷电：你肯定BIG SHELL 1还有其他的炸弹？

斯特尔曼：肯定。在A脚底部的某处。

雷电：为什么你这么肯定？

斯特尔曼：如果A 脚的底部受到破坏，那B I G SHELL 2也会受到影响的。

雷电：你的意思是说B I G SHELL 2会立即塌下去？

斯特尔曼：不会立即塌的，但是如果BIG SHELL 1和BIG SHELL 2同时失去相应的脚，重量一旦失去平衡，那情况就会很糟了。

雷电：我们该怎么办？

斯特尔曼：我这边有一个感应器能够测出那些炸弹来。我将氢弹探测技术与中子闪烁相结合造出这东西。

雷电：你随身带着这些东西？

斯特尔曼：当然，我在储藏室里造出来的。

雷电：能够正常使用吗？

斯特尔曼：我已经测试过了，能够正常使用。不过我目前只能做到有声音反应，并不能在雷达上表现出来。

雷电：声音？

斯特尔曼：如果你靠近炸弹，感应器就会发出声音来。

雷电：我明白了。

斯特尔曼：我已经留了一个在食堂的储藏室内，你先过去得到它。

普里斯金：全靠你了，雷电。

斯特尔曼：我现在去测试一下用冷冻剂能否将这种炸弹冻住。在我没有成功之前你千万不要去碰这种炸弹。

雷电：我会一直等到你发讯息给我的。

围着BIG SHELL 1绕了一圈，雷电回到C脚食堂，在储藏室内顺利找到了新型的感应器SENSOR B。不过，普里斯金那边却出了点小岔子：就在他冷冻了B I G SHELL 2最后的一颗炸弹之后，斯特尔曼那边的炸弹却突然开始了倒数！——原来FATMAN在炸弹上面做了点手脚，只要所有其他的炸弹被排除之后，装置在B I G SHELL 1A脚和BIG SHELL 2H脚的炸弹便会启动！斯特尔曼和雷电目前都面临着一个绝大的难题，那就是在倒数结束之前将最后的炸弹排除！而时间，已经所剩不多了……

雷电迅速来到A 脚顶部，乘坐那里的电梯降到A 脚底层。在电梯下降的过程中，雷电再次接到了斯特尔曼的CODEC。这一次又是坏消息：斯特尔曼那边的炸弹遇上了麻烦，FATMAN使用新型的微波技术再一次骗到了斯特尔曼，H 脚的炸弹爆炸！斯特尔曼牺牲，H 脚给毁了！这下，雷电这边的炸弹排除工作就不能有一点闪失，否则……终于，根据斯特尔曼制造的新型感应器，雷电在他最开始任务的潜入点处的小型潜水艇下方找到了那颗最致命的炸弹！在将炸弹冷冻住后，他立即联络了上校。

雷电：上校，我已经将炸弹排除了。

上校：做得好，雷电。

雷电：但付出的代价实在是太大了……

上校：是啊……

雷电：刚才的爆炸有没有造成什么影响？

上校：看来输送被污染的海水的管道已经受到了破坏，BIG SHELL 2的中央栋也因为爆炸的破坏而进行了水。此外海面上的原油也因此燃烧起来。

雷电：那样岂不是会产生有毒物质？

上校：目前的情况我们还能够控制，暂时还没有直接的危险。

雷电：那么BIG SHELL 1呢？

上校：BIG SHELL 1的情况一切稳定，不再受炸弹





上校：他们没有这个计划，并且我们也没时间等援兵了。现在所有的事情就全靠你了！

雷电：明白了……

上校：雷电，你现在先上A 脚的屋顶，然后立即展开拯救总统的任务吧。

来到电梯前的货仓，电梯正好徐徐降下，看来是又有人下来了，雷电立刻躲到箱子后面。一个手持着一把巨型枪械的女人从电梯里走了出来——就是之前在BC连接桥上的那名叫“弗琼”的黑人女子。看样子她似乎知道箱子后面有人，大声说道：“当我知道你还活着的时候，你想不到我有多么的高兴。我知道这一刻迟早都会来的。出来了结我吧——就像了结我父亲那样！否则你就会像其他人那样死去！”说着，弗琼便举起了手中巨大的枪，开枪射击！雷电及时从箱子后跃出，躲过了这致命一击。同时也将自己彻底暴露给了弗琼！而弗琼看到雷电，却显出相当吃惊的神色：“不是……他？哼，这就更有趣了……你见过地狱没有？也许你能帮我……”弗琼再次举起了那把大枪，“我的名字叫弗琼，除了在战场上的幸运之外，一无所有……无论怎样，我都无法被死神眷顾，来吧，杀了我吧！”

同BC连接桥上的情况相同，雷电的子弹根本打不到弗琼，雷电能够做的也只有躲在箱子后面而已。同弗琼周旋一阵子，上校的CODEC就进来了，“战斗”便结束了。

上校：雷电，FATMAN刚刚直接对我们下了最后通牒。

雷电：FATMAN对我们？

上校：是的，FATMAN在机场放置了炸弹，雷电，他指定你去那儿。

雷电：什么？

上校：他杀了皮特，现在目标移到你这里了。

雷电：为什么会是我？

上校：我怎么会知道！

雷电：我现在的情况根本就无法脱身啊！

上校：可是炸弹的倒计时已经开始了！

雷电：好么……我还剩下多少时间？

上校：我会把倒计时显示给你看的，大约400秒的时间。

雷电：这么说他是计划把这里完全给毁了！

上校：嗯，看样子他的目的似乎与DEAD CELL并不完全一致。

雷电：援兵方面怎么样了？

上校：没有。我们没有时间了。

雷电：炸弹是哪种类型的？

上校：他没说。

就在雷电还在考虑如何摆脱弗琼的时候，电梯再次降下，梵普从里面走了出来。

梵普：女王，让我来处理这里吧。

弗琼：怎么了？

梵普：FATMAN有点失控了。

弗琼：他真的打算把这儿弄沉？

梵普：是的，这样会将我们的整个计划给弄砸的。

弗琼：但他为什么要这么做？

梵普：谁知道呢……他现在已经变成了一个彻头彻尾的炸弹狂人，完全无视我们的计划。这家伙本来就只听命于杰克森（JACKSON）指挥官。

弗琼：好的，那我就先将眼前的这个家伙收拾了吧。他不是我想要的那个人。

梵普：可惜。

弗琼：其实我对他还是抱有点期望的。

梵普：但看来他也不能将你杀死。

弗琼：完全没用的家伙。

梵普：那么这里就交给我吧。

弗琼转身打算离开，雷电抓住弗琼转身的机会，立刻从箱子后闪出向弗琼射击。弗琼慢慢地转过身来，任凭雷电射击，而子弹仍旧无法击中弗琼，不过弗琼身边的梵普就没那么好运了，产生折射的子弹击中了梵普的肩心和腰间！弗琼立刻上前抱住倒下的梵普，不过看来命中眉心的那一枪已经致命，就算是梵普也逃不过死神的手掌心。看到梵普因为自己而死去，弗琼显得相当悲痛，“不，梵普，你真的死去了吗？”弗琼绝望地望着怀中的梵普，“为什么死的那个人永远都不是我？为什么总是只留下我一个人活着？为什么？！这还要持续多久，父亲？你惩罚我的还不够吗？”

雷电趁着弗琼失神的机会慢慢靠近了她，并在她身后用枪对准了她的头……“我希望你能够让我安息，不过我知道你不是能够杀死我的人……”弗琼头也不回地对着身后的雷电说道。不知是因为雷电实在没有信心能够打中弗琼还是因为其他的原因，雷电并没有开枪，而只是进入一旁的电梯，离开了。而弗琼仍抱着梵普陷入痛苦之中，就在这时，梵普却突然睁开了双眼：“没什么可悲伤的，女王。”弗琼显然被眼前的这幕给惊呆了，而梵普看来确实是“复活”了，“我已经死了一次。”“梵普？！”“不会再有第二次了……”

——难道梵普也是不死之身吗？

雷电那边，他当然不知道自己离开之后发生了什么，不过就算是知道的话也无暇顾及吧。从A 脚迅速来到E脚屋顶平台（注意A脚平台两侧此时已埋下了地雷，用地雷探测器），炸弹就显眼地摆在平台的中央地带。在将炸弹冷冻了之后，雷电的耳边就传来阵阵滑轮飞速滑行的摩擦声，同时传来一个男人的声音：

“你就是那个家伙吧……看样你很准时呢，我喜欢守时的人。”“DEAD CELL的人？”“我就是FATMAN！这个世界上最伟大和最渺小的男人！这声音，这时间的旋律，生命的旋律！你听见了吗？从小我就喜欢在钟表店里听那些声音！”……一个穿着防爆衣的胖家伙踩着直排滑轮出现在雷电的面前，有趣的是他的手中竟然还端着一杯红葡萄酒。看样子他应该就是FATMAN没错了。“人生苦短，炸弹让我们知道每分每秒都是如此紧张刺激。我很高兴你能将炸弹排除，PARTY是时候开始了……”FATMAN将杯中的葡萄酒一饮而尽，“嗯……好年份，让我们为斯特尔曼干一杯，怎么样？”“如果你把这里给炸毁，你就得不到赎金了！”雷电并不理解FATMAN为什么会弃300亿美元的赎金于不顾。“赎金？”FATMAN似乎不明白雷电在说什么。“300亿美元的赎金啊！”雷电感到有点莫明其妙。“哈哈哈……原来是这样……”FATMAN突然仰天大笑起来。“什么‘原来是这样’？你在说什么？”雷电感到事有蹊跷，立刻追问。“没什么，你很快就会知道了。而我，也不用担心他们到底想做什么了。现在我只有一个愿望，那就是——成为炸弹界的传奇！”“你疯了？没人会这么想的！”雷电觉得FATMAN是真疯了！“他们会的……我将会成为历史……一个超过皮特・斯特尔曼的男人！就是因为这个原因，我才会协助他们！”“你根本就不可能超越斯特尔曼！他知道你在想什么！”“什么！？”“你没有他的那种勇气……”“哈哈哈……”“你笑什么！？”“那种东西，早在6个月前就没有了……”“6个月前？DEAD CELL被瓦解的时候？”“随你怎么说……在那个地狱里面只有一条法则——适者生存！它让我得到了完全的解放，让我来到一个从未有人踏足的新纪元！！……现在，我已经是炸弹界的顶尖人物了！”“哼，你除了只是一个普通的罪犯之外，什么都不是！你FATMAN在别人心目中也只会留下一个永远的罪犯的印象！”“岂有此理！我是艺术家！”雷电的这句话明显激怒了FATMAN，他将手中的酒杯狠狠地摔在地上，“这也是我为什么不喜欢与那些

的威胁了。

雷电：那么我的下一个任务是……

上校：救出总统，尽快离开这里！

不过，就在雷电未到达电梯前，上校的CODEC又来了。

上校：雷电，恐怖分子对我们将炸弹排除进行报复了。

雷电：怎么了？

上校：他们将人质带到屋顶，在我们看得见的情况下对着人质的头就是一枪……

雷电：可恶！

上校：他们更声称会每隔一小时杀死一名人质，直到他们的要求得到满足！

雷电：那我现在该怎么做？

上校：继续执行你的任务，以救出总统为优先。

雷电：那其他的人质呢？

上校：要以约翰逊总统为优先啊。

雷电：可是他们都处在危险之中啊。

“杰克，冷静一点，我明白你的心情，但是你不能独自一人将所有人质救出来的。”这时罗丝看到雷电与上校的谈话陷入僵持，便出来打圆场。

雷电：不，我这边不是只有我一个人的。

上校：你不是指望那个普里斯金能够帮到你吧？

雷电：……

上校：瞧，他现在连通讯器也关闭了……

雷电：这个任务我是没可能单独完成的。

上校：那个人并不在我们的预计之中，整个任务也没有计划会存在他这个要素的。

雷电：你在说什么啊上校？

上校：因为你的任务至始至终都是单独行动来的。

雷电：“海豹”那边怎么样？他们不会再派援兵过来吗？

粗暴的军人为伍的原因！……现在，是时候开始我们的PARTY了，PARTY的规则——我放置炸弹，它们很快即将爆炸。如果你不想被炸成一块一块的话，就要赶快将这里的炸弹拆除了！'心宽，才能体胖！'来吧！"

成功将FATMAN击倒！

FATMAN：我的衣服……噢，不，我没有能够参加PARTY的衣服了……

雷电：你的PARTY已经结束了！

FATMAN：哼，那不过是你这么想而已……

雷电：你这话是什么意思？

FATMAN缓缓掏出一个类似于遥控器的东西，轻轻一按，似乎启动了什么……雷电想阻止，却也来不及了。

雷电：你干什么了？这个东西是什么？

FATMAN根本不理会雷电的问题与他手中的枪，而是将自己的右手举到自己面前：我有一双漂亮的手，这双手能够做出许多无与伦比的艺术品……

雷电：回答我的问题！你刚才做了什么？

FATMAN：我启动了这个地方最大的一个炸弹。

雷电一把夺过炸弹的遥控装置，扔到地上，准备用枪将遥控装置打坏。

FATMAN：没用的。装置一旦启动，没什么能够阻止得了倒数。

雷电：你到底把炸弹放在了哪里？哪里！！？

FATMAN：就在这儿附近，不用担心，你已经十分接近它了……

雷电举枪对准了FATMAN：到、底、在、哪、里？

FATMAN：继续啊，开枪啊，我已经准备好去死了……

雷电：见鬼！

FATMAN：你想你能够找到它吗？如果它爆炸，BIG SHELL就完了！

雷电：告诉我那个炸弹在哪里！！

FATMAN：哼，这是你的问题……这才是PARTY最精彩的部分！如果炸弹爆炸，他们也会感到高兴的。我在这里死去——并开始我的传奇！只不过很可惜，你是看不到这个传奇了！

"心宽，体胖！"FATMAN说完他的这句口头禅，便断气了。

FATMAN实在是疯狂至极！雷电只有在平台上四处寻找最后的一个炸弹。最后他才发现答案是如此的简单——炸弹就在FATMAN的身下！难怪FATMAN会说"你已经十分接近它了……"

在排除了最后一个炸弹后，上校的CODEC进来了。上校告诉雷电，他的任务仍然是去营救总统。同时，一度失去联络的普里斯金的CODEC也恰好进来了。上校立刻离开，他并不想让普里斯金知道他的存在。

普里斯金：情况如何，小子？

雷电：普里斯金？你没事吧？

普里斯金：应该没事。看来我失去知觉好一阵子了。

雷电：BIG SHELL 2发生了大爆炸，你怎么活下来的？

普里斯金：幸亏一位朋友的帮助。

雷电：朋友？

普里斯金：那个炸弹怎么样了？

雷电：排除了。FATMAN也是。

普里斯金：嗯，那真是一个好消息。

雷电：BIG SHELL 2的情况呢？

普里斯金：糟糕透了，那个炸弹把H脚给毁了。

雷电：那些有毒物质呢？

普里斯金：那些什么？

雷电：如果BIG SHELL被炸毁，爆炸就会产生出大量的有毒物质的！

普里斯金：我从来没有听过这些事情……

雷电：什么？

普里斯金：总之我们现在不能担心这么多了，爆炸已令BIG SHELL 2的中央栋进了水，而且已经支持不了多久了。

雷电：那些人质和总统呢？

普里斯金：他们不在SHELL 2的中央栋，看来他们应该在SHELL 1吧。

雷电：现在要让人质尽快离开这里。

普里斯金：如果游泳离开的话，这里离曼哈顿实在是太远了点。

雷电：这儿没有救生艇一类的东西吗？

普里斯金：没有，这里没这种东西。

雷电：那就只有依靠直升机了。

普里斯金：对，但是直升机的载客量有限，而人质大约有30人。

雷电：直升机一次绝对不能载这么多人的。

普里斯金：所以我们必须分成几次运输。

雷电：你会开直升机吗？

普里斯金：不会，不过我带来了一个机械专家，他是个不错的家伙，过会儿我再向你介绍。

雷电：普里斯金，我现在身处E 脚的屋顶，但是原本停在这里的鹞式战斗机不知去向了。

普里斯金：那我们一定要尽快展开行动了，如果我们被那架战斗机追上，那就真是前功尽弃了。

雷电：你知道总统在哪里吗？

普里斯金：不知道，一切都靠你了。

雷电：我们的任务是以救出总统为优先的。

普里斯金：那是你的任务，不是我的。

雷电：什么？

普里斯金：就这样吧，一会儿见。

就在雷电打算离开E 脚屋顶平台的时候，一个忍者模样的家伙突然出现在他的面前。雷电立刻用枪指住了他。

忍者：你已经通过考验了……

雷电：你是谁！？

忍者：我和你一样……没有名字的。

雷电：X先生？

忍者：哼，随你喜欢怎么叫吧。我有些东西给你看，跟我来。

X先生将雷电带到了E脚平台的下层。

雷电：你也是FOXHOUND的人吗？

X先生：不是朋友，也不是敌人，我只是"La-li-lu-le-lo"的使者。

X 先生用手指了指自己的通讯器，看来他打算通过通讯器与雷电对话。（CODEC）

X先生：我认为这样安全一点。

雷电：安全？你在预防什么？

X　先生：当然是不想让别人听到我们的谈话内容了。

雷电：好吧……你为什么要与我接触？

X 先生：我接到指示要支援你，包括向你提供有用的情报。

雷电：是谁派你来的？

X先生：……

雷电：为什么不说出自己的身分？

X先生：你没有必要知道。

雷电：有没有必要知道由我决定！

X先生：你连做出判断的资格都没有。

雷电：……

X 先生：放心吧，你需要知道的我都会告诉你，当然包括总统被囚禁在何处。

雷电：什么？

X　先生：我会告诉你知道总统位置的人现在在哪里。

雷电：他是谁？

X 先生：一个叫艾姆斯的秘密任务特工，他与其他人质一起被敌人囚禁着。

雷电：秘密任务？

X 先生：总统保安部门的主管，艾姆斯装备有与总统一样的VIP纳米级发报机，如果能够找到他，是能够与他对话的。

雷电：你为什么要告诉我这些？

X先生：难道还要我重复一遍刚才所说的吗？

雷电：我没有任何理由相信你所说的，明白吗？

X 先生：当然明白，不过你似乎除了相信我之外没有其他选择。

雷电：……

X先生：还有没有其他的办法？

雷电：……那么那些人质被关押在哪里？

X先生：哈哈哈……人质被关押在SHELL 1的中央栋B1层。你可以在那里找到艾姆斯。

雷电：他长什么样？

X 先生：我们就连他到底是男是女都不清楚。我从来没有接触过他。

雷电：那我怎么把他找出来？

X先生：用你的耳朵。

雷电：什么？

X 先生：艾姆斯有一个心脏起搏器，他的心跳声中有一种机械声是与其他人不同的。

雷电：你的意思是叫我接近那些人质然后逐一听他们的心跳声！？

X先生：那声音很特殊，你可以立即分辨出来的。

雷电：那我该怎么做？

X 先生：利用定向麦克风吧，在中央栋的某处有一台。嗯，对了，拿上这个，这张保安卡能够打开所有等级为"2"的门。这样你才能进入中央栋。另外你要小心一点，中央栋的保安比其他地方要严密得多，你这身打扮是绝对混不进去的，穿上这个。

X先生将一套恐怖分子的服装扔给了雷电。

雷电：恐怖分子的军装？

X 先生：嗯，监视器是绝对不会让没有穿着规定服装的人进入电梯的。

雷电：你想让我穿上这个？

X 先生：被分派到中央栋的恐怖分子的军装与其他地方的是不同的。你手上的这套能够让你进入中央栋。但这只限于中央栋，记住。这套军装可骗不过其他地方的敌人。另外，单有这套军装也骗不过那里的敌人。

雷电：你是说他的武器？

X先生：对，你还需要一支AK。

雷电：但我看到的恐怖分子都是拿着AN-94的。

X先生：在中央栋的恐怖分子拿的都是AK-74U。

雷电：所以如果我没有A K 的话，一样也会被人识破。

X 先生：武器的事情你自己解决吧。另外还有一件事……

雷电：什么？

X 先生：你需要通过视网膜扫描才可进入关押人质的会议室。

雷电：生化技术？

X 先生：只有通过了扫描的人才能进入会议室，这个环节可不能要什么花招。我劝你快点行动，这地方可是有核武器的。

雷电：核武器？他们把核武器带到这种地方？

X 先生：除了总统和其他人质这张牌之外，他们当然还有更多的筹码。

雷电：但就算是这样，核弹头不都是有安全装置的吗？如果没有启动核弹头的密码……

X 先生：他们已经取得了那密码……相信你也看到了那具手上只剩下半边手铐的海军军官的尸体，那手铐的另一端就是启动核弹头密码的输入装置－－核按钮。这个装置被放在一个黑色的箱子里。这箱子现在已经落入他们手中了。

雷电想起了在BC连接桥上，梵普连同总统一起带走的那个箱子，原来那个就是启动核弹头密码的输入装置。

雷电：他们为什么要把那东西带到这里来？这里只

不过是一个排污设施而已啊。

X先生：答案十分简单，因为BIG SHELL根本就不是一个排污设施。

雷电：什么？！

X先生：DEAD CELL并没有带什么核武器来这里，核武器本来就在这儿的。这儿只不过是为了掩饰某种东西建立的。

雷电：掩饰？这到底是怎么一回事？

X先生：那就是METAL GEAR……

雷电：METAL GEAR！？

X先生：是的，METAL GEAR，就是在影子摩西岛事件中的那总具有核搭载能力的两足步行战车。这地方就是开发改良型号METAL GEAR的基地。

雷电：这到底是怎么一回事？

X先生：这你就要去问艾姆斯了……

X先生将一部手机交给雷电。

雷电：这东西用来干嘛？

X先生：你会用到这东西的……记住一定要打开振动器的开关啊。

雷电：我用这电话做什么？？……

雷电抬头再度询问X先生的时候，却发现他早已不知去向了……

CODEC

雷电：上校，刚才那人到底是谁？

上校：他不是我们的人——或者这么说，我们部队里没有像他这样的人。

雷电：他说BIG SHELL里有新型的METAL GEAR，这是真的吗？

上校：我也是刚听到你们的谈话才知道这个消息的……

雷电：上校，你到底还有什么没告诉我的？

上校：没有，我没有向你隐瞒任何事情。我知道的都告诉你了。

雷电：你的意思是说“你所知道的事情”，还是“我应该知道的事情？”

上校：够了！雷电！

雷电：……

上校：我现在就开始调查METAL GEAR这事，而你就要设法与那个叫艾姆斯的人取得联系。

雷电：你是说相信那个忍者？

上校：我们仍然不能确认总统到底在哪里。现在看来这是惟一的办法。现在尽你所能去搜集相关情报，也包括核实METAL GEAR的情报。

雷电：这是命令吗？

上校：是的！你要伪装成恐怖分子潜入BIG SHELL 1的中央栋，明白吗？

雷电：明白了。

虽然雷电仍感到有许多的谜团，但命令终究是命令，一定要执行。根据那个X先生的提点，雷电现在还需要一支AK74-U才行。

在找到了AK74-U之后，雷电进入中央栋，里面果然戒备异常森严。电梯在北侧，在监视器的眼皮子底下顺利进入，降到B1F。B1F果然有一个视网膜扫描系统，不过怎么样才能进入门后的会议室呢？就在雷电一筹莫展的时候，上校告诉雷电只要将附近的敌人锁吼，并拖到视网膜扫描器旁就行了。

进入会议室，面对一排排的人质，雷电这才想起有他还差一件重要的装备——定向麦克风没有取得。罗丝提醒雷电中央栋的B2F还没有调查，雷电便立刻离开了会议室，乘电梯降到了B2F。B2F的构造非常简单，中央是电脑控制中心，两侧是长长的通道。虽然这里有许多士兵把守，不过这对于伪装成恐怖分子的雷电来说并不是件难事……在电脑控制中心里雷电不但找到了定向麦克风，还利用那里的node取得了地图。有趣的是，靠北的电脑桌上放着一个有只绿色鹦鹉的鸟笼，仔细听那只鹦鹉“说话”，偶尔会听到鹦鹉说“海尔”、“海尔”……

再次回到会议室，雷电使用定向麦克风成功找到了艾姆斯。

雷电：你一定是艾姆斯了。不要乱动，静静听我说。

雷电：我不是恐怖分子，我是穿着他们的制服混进来的。别出声，我先给你把封条撕掉。

艾姆斯：谁告诉你我在这儿的？

雷电：一个自称“X 先生”的家伙。看上去像个忍者。

艾姆斯：我明白了……没错，我就是理查德·艾姆斯。

雷电：你是财政部特勤处的人？

艾姆斯：不，我是“La-li-lu-le-lo”派来的。跟你一样。

在另一个房间，左轮通过监视器看到了这一切……

艾姆斯：你是来救总统的吧？已经没时间了，我简单说吧。

雷电：通过CODEC交谈吧。那样会安全些。

CODEC

雷电：你真知道总统在哪儿？

艾姆斯：嗯。听说他们已经把他转移到SHELL 2中央栋的一楼。

雷电：SHELL 2中央栋，一楼。他现在还在那里吗？

艾姆斯：不知道。那以后我一直没联络上他。

雷电：他，他不会已经……像别的人质那样了吧？

艾姆斯：别的人质？

雷电：海豹第10分队的营救行动失败以后，恐怖分子杀害了一名人质作为报复……

艾姆斯：不管那帮人对其他人质干了些什么，他们是绝对不敢把总统怎么样的。

雷电：你凭什么这样肯定？

艾姆斯：就凭那手提箱。

雷电：你是说被他们抢走的“核按钮”？

艾姆斯：对。光有那个箱子是没用的。

艾姆斯：那箱子的保险系统采用了最先进的技术。它是用总统的生理数据作为核弹发射密码的。

雷电：生理数据？

艾姆斯：包括了总统的主要生命表征，例如心率、脑电图、血压之类。他体内的纳米计算机会持续监测所有这些数据，同时传送给“核按钮”的保险系统。这些数据，加上总统本人的DNA构造，共同构成了一组密码。从生物统计学上说，这样的密码即使用目前最强的超级并行处理计算机也无法破译。

艾姆斯：其实密码输入的过程本身就必须在总统的脑电波和心跳处于正常范围时才能进行，换句话说，系统登录必须是总统完全自愿的。药物或者其他强制手段都不会有用。而且，为了增加安全系数，在第一次登录以后每隔一小时就要复核一次密码。一旦不能通过密码检测，系统就会自动切断连接。所以那些人是不敢对总统轻举妄动的……至少在核弹发射之前。

雷电：这里是不是真的有一台新型号的METAL GEAR？

艾姆斯：当然。那个箱子也就是METAL GEAR的启动装置。

雷电：可他们为什么要把一台METAL GEAR藏在这种地方？

艾姆斯：他们什么都没告诉你？

雷电：没有。

艾姆斯：所有这一切都是早就计划好的。两年前的原油泄露事故，以及造成那次事故的沉船意外……所有的一切。就连这座BIG SHELL也是为了研制新的METAL GEAR才建造的。

艾姆斯：这次的“参观”就是为了检查开发工作的进度……

雷电：……这到底是怎么回事？

谈话中断。

艾姆斯：瞧，Snake来了。

雷电隔着厚厚的玻璃看见一个模糊的身影。

雷电：那就是他？

艾姆斯：你可以用定向麦克风偷听他们谈话。

雷电举起定向麦克风，对准窗外。

左轮：FATMAN已经死了。

Snake（？）：没事，那正好省了我们不少麻烦。

左轮：可他干吗要背叛我们？

Snake（？）：哼，谁知道。那帮人本来就是些疯子，什么蠢事都干得出来。

左轮：我会再查查他的背景，免得出什么岔子。你认为FATMAN是他们的人？

Snake（？）：确实有那种可能。特别是，现在我们还没抓到那个入侵者……那个穿潜入作战服的家伙。

左轮：对于那种制服，你比我了解得更清楚。

Snake（？）：但FOXHOUND四年前就已经解散了。这么看来，肯定是“爱国者”……

Snake（？）：SHELL 2的损毁情况怎么样？

左轮：废水处理系统受到了严重破坏，中央栋的下层已经全部被水淹没。

Snake（？）：注意封锁SHELL 1和SHELL 2之间的连接桥。

左轮：红外线传感器和C4都设置好了。

Snake（？）：那事有进展吗？总统怎么样了？

左轮：他已经输入了“核按钮”的密码。

Snake（？）：一小时之内还要再确认一次密码。然后就没他的事了。在那以前先别杀他……

左轮：我知道该怎么办。

Snake（？）：系统开始运作了吗？

左轮：很快就可以完成的。现在只要让那女孩启动整个系统就行。

Snake（？）：又是你的老办法吧？

左轮：不，用了点儿药物。

Snake（？）：嗯……Outer Heaven计划马上就可以实现了……

奥尔加走了进来。

奥尔加：Shalashaska，那电子忍者到底是谁？

左轮：我怎么知道……

奥尔加[转向Snake（？）]：那你呢？

Snake（？）：这事我会查清楚的。

左轮：你又在瞎疑心了。

奥尔加：瞎疑心？两年前你眼看着我的父亲丧命却袖手旁观……

左轮：事情已经过去了两年，别再纠缠不清了。

奥尔加：顺便告诉你，我看过影子摩西事件的档案。

左轮：奥尔加，你竟敢……

奥尔加：我只知道那忍者不是我手下的人！

左轮：哼，这句话说的可真有意思。要是西格他还活着……

奥尔加：要是我父亲还活着，我根本就用不着在这儿受你的气！

左轮：奥尔加，西格一直是我最好的朋友……

奥尔加：要是你敢耍什么花样，我会亲手要了你的命！（举枪指着左轮）

左轮：给我听着，西格的女儿，以后最好别让我再看见你像这样用枪指着我！

奥尔加：既然你不喜欢这样，我也可以从背后给你来一枪！

奥尔加离开。

左轮：啊——！

Snake（？）：又发作了吗？

左轮：这该死的手……该死的Liquid！这简直是一种报复……

Snake（？）：你知道我们在里昂那儿为你这移植手术花了多大一笔钱吗？全世界最好的外科医生……

左轮：我才不相信那些法国混蛋……一定出了什么

问题。发作的间隔越来越短了……也许是因为那个人……

Snake（？）：左轮，这地方就交给你了。我还得去对付那个入侵者。

左轮：遵命，陛下？（KING）

……

雷电：那个人……他真的就是Solid Snake？

艾姆斯：他自己是那么说的。

雷电：Snake不是已经死了吗？

艾姆斯：Solid Snake确实已经死了，可现在他又出现在这里……要么他是幸存了下来，要么根本就有两个他……

雷电：两个他？

CODEC

艾姆斯：话说回来，你刚才到底听见了些什么？

雷电：他们说密码已经输入了……

艾姆斯：果然不出所料……

雷电：不过，照你刚才说的，密码输入不是要总统自愿进行的吗？

艾姆斯：没错。

雷电：你的意思是，总统自愿和他们合作？

艾姆斯：可以那么说。

雷电：为什么？

艾姆斯：大概是不想再当傀儡了吧。不过真要背叛我们就太不明智了……

雷电：……傀儡？

艾姆斯：已经没时间了。他们很快就会发射核弹的。你应该知道自己的责任？

雷电：发射核弹？但现在赎金的最后限期还没到……

艾姆斯：赎金？

雷电：300亿美元……

艾姆斯：你胡扯些什么！核打击不是威胁的手段，从一开始那根本就是他们的目的！

雷电：他们想进行一场大屠杀？

艾姆斯：不。康普顿效应你应该听说过吧？高空核爆炸会产生极强的电磁脉冲，那种冲击波可以在一瞬间使绝大多数的电子设备遭到彻底破坏……

雷电：如果其中一个世界经济枢纽因此停止运作，可能会造成全球经济衰退……

艾姆斯：但这并不是恐怖分子的目标。

艾姆斯：他们的计划是"解放"曼哈顿，让曼哈顿获得"自由"！让它摆脱网络的控制，然后在那里建立某种共和政体。

雷电：所以他们才自称"自由之子"……

艾姆斯："自由之子"？

雷电：见鬼，左轮要过来了。我得走啦。

艾姆斯：我的衣袋里有3级的ID卡，可以打开SHELL 2的入口。你必须在他们发射核弹以前救出总统！

艾姆斯：他来了。快把枪拿好！

左轮缓缓朝艾姆斯与雷电这边走了过来。这时雷电除了装备上AK74-U之后，什么动作都不要做，否则……

左轮：你到底在这儿搞什么鬼！

艾姆斯：是我叫他让我透透气的。我身体不好……

左轮：我早就说过，DIA（国防情报局）的人都是些二流的骗子。

艾姆斯：你……你到底在说什么？

左轮：用不着否认。我很清楚你的底细——艾姆斯上校。

左轮：他们知道总统打算背叛，所以就派你到这儿来监视他。我说的对吗？

艾姆斯：你！

左轮：真对不起，艾姆斯上校。我恐怕你不能再继续执行任务了。

艾姆斯：你是没法逃出"La-li-lu-le-lo"的手心的……

左轮：是吗？（举枪瞄准艾姆斯的脑袋）

这时，艾姆斯的脸色骤变，接着痛苦地扭曲着身体，似乎是急病发作一样……

艾姆斯：什么……你——你……你骗了我！我明白了——奥塞罗特……你是……

话未说完，艾姆斯就倒在地上死去了。雷电对此毫无办法，只有眼睁睁地看着。左轮转过身来："喂！你是哪一队的？把头套脱下！"雷电自然是动也不敢动。

左轮（对另一士兵）：你认识他吗？

士兵：不，他不是我手下的人。

左轮：你到底是谁？（旁边的士兵一把扯下雷电的头套）

左轮：哼，我们总算见面了……

左轮举起了手枪，对准了雷电……就在这时，忍者——X先生从房顶跃下，一刀劈向左轮拿枪的左手！左轮及时抽身躲过，左轮身边的士兵见状，立刻开枪射击，却被X先生一一用剑化解。

左轮：住手！小心别打死了人质！

X先生（冲着雷电）：快走！

左轮看清了X　先生的样子——他不忘记这副打扮的，他的脸上也露出惧怕的神色：是你！你不是死了吗？

X先生（冲着雷电）：这儿交给我吧！

雷电转身就跑，恐怖分子射过来的子弹也全被X先生用剑挡住了。雷电跑出会议室，收到了上校的CODEC。

雷电：上校，艾姆斯已经死了。看样子好像是心脏病。

上校：咳……不过我们总算知道总统现在在哪儿了。

雷电：这地方真有一台METAL GEAR？

上校：我们也不清楚。我会调查的。

雷电：听他说，恐怖分子真正的目的就是发动核打击，而不是勒索300亿美元。

上校：天……那一直是他们放的烟幕吗？

雷电：上校，你是不是有什么事瞒着我？！

上校：我什么也没瞒你！有许多事情他们也没对我说！我会尽量想办法查个水落石出的。现在你要先想办法去救总统。

雷电：但……总统好象是和他们合作了。

上校：根据艾姆斯说的是这样，不过另一方面恐怖分子确实是准备杀害总统。你要在他们下手以前把他救出来！



在顺利通过SHELL1-SHELL2连接桥之后，普里斯金的CODEC来了。

普里斯金：嘿，雷电，我们找到了好东西。

雷电：好东西？

普里斯金：一架敌人的直升机。

雷电：能够正常使用吗？

普里斯金：燃料方面没问题。我们正飞往B I G SHELL 1。那架鹞式战斗机呢？

雷电：没在机场见到。

普里斯金：太棒了，那我们就在那里降落了。

雷电：你能掩护那些人质撤退吗？他们被关押在BIG SHELL 1中央栋的B1F。对了，普里斯金，你有没有在你那边找到其他的人质？

普里斯金：没有。

雷电：嗯……OK。

普里斯金：那里有多少人质？

雷电：差不多30个。有一个死了，几个受了伤。

普里斯金：直升机一次最多只能装载13个人。

雷电：还需要一架直升机吗？

普里斯金：我们的行动不能太显眼了。

雷电：噢……

普里斯金：我们必须要往返两次了。

雷电：你能驾驶直升机吗？

普里斯金：我的机师在V R 训练中曾驾驶过民用的KA-62，这和军用的KA-60其实没什么区别。

陌生男子：嗯，都已经准备好了。

普里斯金：雷电，让我向你介绍我的拍档——Otacon。

雷电：Otacon？

Otacon：嗨，雷电。很高兴认识你。

就在雷电打算继续问下去的时候，从普里斯金那边传来了阵阵枪声……

普里斯金：雷电，一会再谈吧！

Otacon？这不是……想到这里，雷电立刻联络上校。

雷电：上校，回答我，那个普里斯金和他的拍档到底是什么人？

上校：我知道你在想什么。

雷电：在影子摩西岛事件中那个名叫O t a c o n 的人……

罗丝：海尔·埃默里奇，影子摩西岛事件的生还者。



雷电：罗丝？

罗丝：Snake和Otacon在影子摩西岛事件之后因以恐怖分子的身分被通缉而逃亡。

雷电：反METAL GEAR组织……

上校：他们到世界各地破坏那里的METAL GEAR。

罗丝：BIG SHELL也全拜他们制造的那次事件所赐。

雷电：不，Snake和他的拍档不是恐怖分子。

罗丝：杰克，为什么你要维护他们？

雷电：我越是执行这个任务，越觉得这和VR训练根本就两回事。

罗丝：你没事吧？

雷电：你需要一些东西……更高的……我找不到合适的词来形容……嗯……例如理想、勇气、或是别的什么，我想，Solid Snake挽救了影子摩西岛，他不会变成恐怖分子的。

上校：也许那的确是事实，但两年前他们也的确是把那艘油轮给弄沉了，我们也找到了他的尸体。

雷电：经过DNA鉴定，那就是Solid Snake。

罗丝：杰克，我明白你的意思，但是Solid Snake死了，而且海尔·埃默里奇他也不可能会出现在这里。

雷电：那就还有一件事情可以肯定，就是恐怖分子的首领不是Solid Snake。

通话完毕，从远处上空传来了螺旋桨的轰鸣声，一架直升机正从BIG SHELL 2方向飞过来，相信就是普里斯金在CODEC里提到的KA-62了。果然，普里斯金坐在舱门边冲雷电挥手打了个招呼，便向着E 脚飞去了。雷电转过头，一眼看见G 脚的入口处站着一个披着黑色披风的人！那样子，似乎是一直在等着雷电……

披风男：我等你很久了……爱国者的走狗！！

雷电：你就是他们的头儿？

披风男：不单如此。我也是超越了Big Boss的战士——Solid Snake……

“别上当！他根本不是Solid Snake！”不知何时普里斯金的直升机飞了回来，普里斯金冲着雷电大声喊着。

披风男：是你啊，兄弟！真让人意外！

普里斯金：少来！我可不是你的兄弟！

披风男：别说你把我给忘了……Snake。

雷电：Snake？

“雷电，闪开！”普里斯金说罢，端起手中的枪就向披风男射击。不过那披风男的移动速度快得惊人，只是一闪便躲过了子弹，高速移动之下，他的身后喷出火焰，更将披风给烧毁。雷电这才注意到。这个男人身上穿着一件类似于铠甲的黑色的战斗服。

“戏演完了，Solidus！”普里斯金冲着那男人大声喊着。

“好兄弟，我和Liquid是完全不同的！”那男人似乎能够自如地将肌肉收缩膨胀以提高战斗力……他就是Solidus Snake！普里斯金对着Solidus Snake发射了一颗榴弹，却被他轻巧跃过。“你就只有这两下子吗，Snake？”Solidus Snake大声向着普里斯金挑衅，不过普里斯金并未理会他，而是立刻再发射了一颗榴弹，将Solidus Snake从桥上打落！

“我打中他了？”普里斯金探出身子，低头察看——一架鹞式战斗机徐徐从桥底升起，Solidus Snake竟然安然无恙地站在飞机上！驾驶飞机的，则是梵普。

“见鬼，Otacon！是那架“鹞式”！ 我们有麻烦了！”普里斯金，不——现在可以称呼他为Solid Snake了！真正的Solid Snake！Snake冲着驾驶室说道。

“这个世界只需要一个Big Boss！”Solidus Snake站在战斗机上狂呼！

战斗机对着直升机发射了一颗火箭弹，直升机及时飞到建筑物后，逃过一劫。

Snake从直升机上扔下一件东西：雷电，这是“毒刺”，KA-62对付不了鹞式战斗机，你必须把鹞式给打下来！！我会支援你的！

一番恶斗，雷电终于将战斗机击落！谁知就在战斗机落入海中的一刹那，海中出现了一大片阴影——METAL GEAR RAY从水底一跃而出，稳稳地接住了战斗机！“是METAL GEAR！它已经启动了！”雷电看到METAL GEAR，当然很吃惊。机舱里的Solidus Snake捂着的左眼流着鲜血……看来雷电重创了他！METAL GEAR RAY放出爆弹，不但命中了在上空盘旋的直升机，巨大的冲击波也把雷电轰飞！还好在空中他死命抓住了一根铁条，才没有随着那些铁块落入海中。梵普慢慢地从机舱内站起身来，Solidus Snake一声令下，梵普毫不犹豫地从机舱内跳下——出现了神奇的一幕：梵普并没有落入海中，而是在海面上飞快地——奔跑！没错，奔跑！接着梵普在海面上高高跃起，顺着塔柱竖直向上飞驰——对于他，似乎没有地球重力可言？他究竟是人是魔？

雷电这边终于重新爬回了连接桥，他也目睹了这一切——也许他现在已经不奇怪为什么梵普还活着吧？

战斗机机舱门关上，METAL GEAR RAY将战斗机一同带入水下，消失了踪影！

直升机勉强飞到了E脚，Snake通过CODEC告诉雷电，直升机需要点时间去修理，雷电迫不及待地追问Snake到底是不是“那个Snake”。Snake并没有直接回答他，不过也算是默认了。

眼下雷电的任务仍然是“救出总统”。根据艾姆斯的情报，总统被关押在SHELL 2中央栋。

进入SHELL 2中央栋，奥尔加正拿着步话机与Solidus通话，雷电利用定向麦克风偷听到了他们的谈话——看来奥尔加一直认为她的父亲格尔鲁科维奇上校是被Snake杀害的，她一直不忘向Snake复仇！而真凶在左轮，在奥尔加眼里只不过是一个袖手旁观的懦夫而已……

总统就被关在中央栋的大房间内，进入房间。

雷电：约翰逊总统！

总统：嗯？

总统：你到底还是来了……

雷电：你知道我会来？

总统：你的装备……这套智能作战服……

雷电：……长官，你没事吧？

总统：看你刚才干了些什么！我还以为你是来杀我的呢！

总统：我已经准备好面对背叛他们的惩罚了……好吧，你究竟是什么人？

雷电：FOXHOUND属下，长官。

总统：FOXHOUND？我明白了。看来有些道理了……还是用CODEC联络吧，免得被人窃听。

CODEC

雷电：长官，我听说恐怖分子已经输入了发射核弹

所必须的密码。

总统：没错，是我自愿输入的。

雷电：你和他们站在同一阵线？

总统：要是你在两小时以前问这句话，我就会回答"是的"。但现在……

雷电：你是说他们只是在利用你吗？

总统：……其实我也是在利用他们。不过我要的是权力，而他们的目的则是破坏！

雷电：可是，你为什么要和恐怖分子合作？

总统：我渴望权力，不受限制的绝对权威。

雷电：但你已经是总统了——你有的是权力……

总统：什么权力，我只不过是个傀儡。

雷电：什么？

总统：我根本作不了主。实权都在"爱国者"的手里。

雷电："爱国者"？

总统：你没听说过他们也不足为奇。事实上根本就没有几个人知道他们的存在，即使是那些所谓的政府高层。

总统：政治、军事、经济……各个方面都在他们的掌握之中。就连选谁当总统也是他们的意思……可以这么说，"爱国者"完全统治了这个国家。

雷电：老天……

总统：难以置信吧？事实就是如此。星球大战也好，减税也好，NMD也好，我施行的每一项政策都是出于他们的指示。

雷电：星球大战计划是国会的决议……

总统："爱国者"就是想让你们这样认为……什么"民主"，做秀罢了。自己好好想想吧，你真的相信民众的意志能影响政府？

雷电：……不信。

总统："爱国者"让国家按照他们认为适当的模式来运作，所谓的"政府"只不过是用来满足人们心理的摆设！

雷电：……

总统：别用那种眼光看着我——我很清醒，没有发疯。

总统："爱国者"……连我都不知道他们的成员包括了哪些人、他们到底是商界巨头还是政坛领袖——实际上，根本没有人知道"爱国者"到底是些什么人。就连我所接受的命令也都是由别人转达的。我知道的只是，他们所有关键性的决策都来自于一个由1 2 人组成的团体"Wiseman's committee"。

雷电：那你的属下的政府机构呢？还有白宫……

总统：都是傀儡。无足轻重的小卒而已。

总统：向他们宣誓效忠以后，我被捧上了总统的宝座。当然，我付出的代价并不止于此……

雷电：你的意思是……

总统：即使小兵摇身一变成了王后，说到底也只不过是棋盘上的棋子……我一直希望能在历史上留下自己的足迹，我的野心是……算了。以后总有一天你会明白的。

总统：我想成为"爱国者"的成员，想真正地行使权力，而不是当一只任人摆布的棋子……

雷电：这就是你和恐怖分子勾结的"理由"？

总统：所以我打算用新型的METL GEAR作为和他们讨价还价的筹码……

雷电：筹码？

总统：可惜我低估了Solidus……他竟然想挑战"爱国者"，即使那将会毁灭世界。

雷电：你到底在说什么？

总统：信也好，不信也好，势力的平衡就掌握在"爱国者"的手中。他们通过各种手段调节着国家利益，万一他们被消灭了，你知道那会是怎样一幅景象吗？

雷电：……

总统：政治权力真空，各派势力都想把实权抓到自己的手中。无休止的权力斗争——互相倾轧、内战、混乱。

总统：不管你承认不承认，事实是，我们根本离不开"爱国者"。这个组织必须继续存在下去。

雷电：你改变了主意就是因为想避免全球混乱？

总统：确实如此。

总统：当我告诉Solidus，他这样做会造成一场灾难，他却回答说，你这样的小卒永远也不可能成为支配者……

雷电：……你说的这个"Solidus"到底是谁？

总统：我的前任——乔治·西尔斯。那是他为大众所知的名字。但我还知道他的代号"Solidus Snake"。他就是Solid和Liquid之外的第三个Snake……"魔童计划（Les Enfants Terribles）"的又一名幸存者。既不是Solid也不是Liquid，他是一件真正完美的杰作，被"爱国者"看中为担任总统的适当人选。

总统：但是，4 年前的一件事让他和组织的关系彻底破裂了。

雷电：4年前？你是说影子摩西岛事件？

总统：当时，Solidus 命令DARPA局长唐纳德·安德森——联同几个有势力的团体展开了METAL GEAR REX以及先进核弹头的研制，这一行动完全违背了"爱国者"的计划，更让他们不能容忍的是，他还派出了他最信任的手下——奥塞罗特，去煽动Liquid Snake，发动了影子摩西岛的兵变。

总统：最后他确实成功地弄到了REX和新型核弹头的所有数据，但同时也暴露R E X 和那支基因军团的存在。"爱国者"怒不可遏。不久，Solidus就被迫下了台。

雷电：我还以为他是自己辞职的……

总统：那是编出来掩人耳目的故事罢了。

总统：Solidus下台以后，"爱国者"选中了我作为他们的新的傀儡……所谓的总统竞选，不过是一场政治秀，民主共和两党也只是按爱国者的旨意行事。

总统：那时"爱国者"本来已经要采取行动对付Solidus，但他靠着奥塞罗特的帮助及时躲了起来，而且还控制了Dead Sell，等待机会向爱国者发难。那就是新的METAL GEAR计划完成的时候。只要能夺取新型的M E T A L GEAR，他就可以有力量和"爱国者"抗衡……

雷电：我已经见到了新的M E T A L GEAR……

总统：不。你看到的只是METAL GEAR R A Y 。那是海军开发的机体，两年前在"发现"号上被奥塞罗特劫走的。它并不是真正的新型METAL GEAR。

总统：ARSENAL GEAR。这才是新METAL GEAR的代号。它就在你的脚下。

总统：BIG SHELL就是新METAL GEAR。更准确地说，BIG SHELL是新METAL GEAR的一部分，用来掩饰的部分……ARSENAL GEAR的主体隐藏在BIG SHELL下的海底。它搭载了数千枚导弹，连接军方的战术网，控制着全国的武器系统，等于是活动的国家核心。但这只是表象，最重要的其实是ARSENAL GEAR的人工智能系统GW System。它强大的运算能力可以让"爱国者"完全操纵信息的流动，任意地对事实的真相进行改造，支配公众的观点。我之所以帮助Solidus 是想以ARSENAL GEAR跟他们谈判，设法成为他们的成员，可是Solidus却想消灭他们……没时间说这个了，我已经帮他们输入了启动GW的密码，用不了多久ARSENAL GEAR就会开始全功能运作，现在这种情况下只有艾玛·艾默里奇（Emma Emmerich）才能中止GW的运行。

雷电：艾玛·艾默里奇？

总统：她是G W 系统的设计师，现在被关在这座楼的B1层。听奥塞罗特说是在西北角。那个区域已经被水淹没了，你要赶快行动。

总统把4 级的I D 卡交给了雷电。"另外还有这张光盘。这是切断GW和ARSENAL GEAR联系的病毒程序。把这张盘交给艾玛，带她到SHELL 1中央栋B2层的电脑室去。她会知道怎么办的。"

总统若有所思地停了一会儿，"好了，现在你还有最后的一件事情要做……把我杀掉。"总统突然拉起雷电持枪的右手，把枪口朝向自己的胸膛。"核弹发射前的密码复核随时可能开始，只有杀了我才能阻止那一切……下手吧，这是你的职责！"

雷电怎么也想不到自己的任务竟然会变成"杀总统"……纠缠间一声枪响，总统倒下。

雷电惊愕地抬起头，看见了左轮。

"回头见吧，"左轮轻松地说，语气中充满嘲讽的意味，"跑腿的小子。"

雷电正要追出，却被倒在地下的总统死死抱住。"算了吧……这样也好……我终于可以得到解脱了……亲手结束所有这一切……"



“你到底在说什么？”

“快去救艾玛吧，你要阻止Arsenal Gear……这是我作为你的最高司令官……下达的最后一项命令……”总统断断续续地说。“一切都看你的了……”

根据总统的提示，艾玛被关在B1层的西北角，并且那里随时都有被淹没的危险！

CODEC

Snake：雷电，你一定要救出艾玛。

雷电：等一下——艾玛·艾默里奇是不是……

Otacon：我的妹妹。

雷电：可她怎么会到这儿来？

Otacon：这我也不大清楚。她是个电脑神童，是神经网络AI（人工智能）以及应用复杂逻辑进行超可变量数据分析的专家。但她为什么会参与武器开发工作我就不知道了。

Snake：不管怎样，我们必须靠她帮助才能对付Arsenal Gear。

雷电：我马上就去救她。

雷电乘坐电梯降到B1层，下水。刚刚找到一个通风口换气，Otacon的Call来了。

CODEC

Otacon：听得见吗，雷电？我是Otacon。你那边情况怎么样？

雷电：糟透了。这地方已经完全被水淹没。

Otacon：哦。听好，我有些关于E.E.的事情要告诉你。

雷电：你不用担心她。我一定会把她救出来的。

Otacon：E.E.她——她怕水。

雷电：什么！？

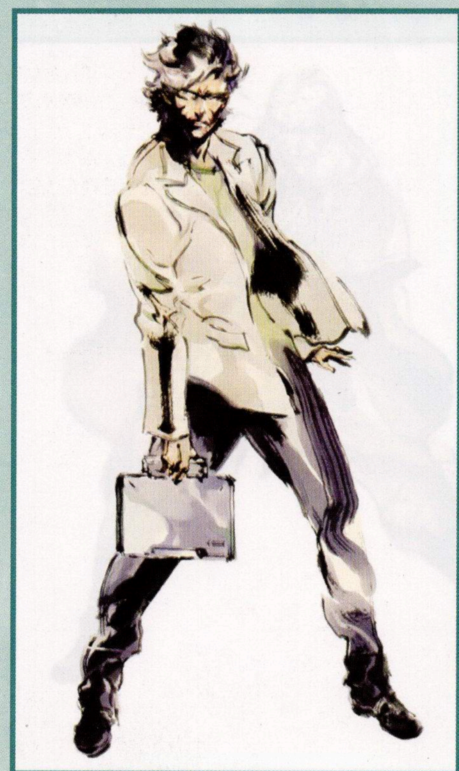
Otacon：是的……六岁那年，她和我父亲一起游泳的时候差点儿淹死在家里的游泳池里。

雷电：她不会游泳！？

Otacon：呃，会……也可以说不会……以前我们还小的时候两人经常一起游泳。实际上，那时她一向游得很好，直到遇上那次意外……

Otacon：出事那时我正待在自己的房间里。后来我才知道E.E.不断地喊着我……

Otacon：她一直坚信我会及时赶去救她……



Otacon：其实从我的房间可以清楚地看见游泳池……可是当时我却一直没有发觉她需要我。

雷电：那时你在干什么？

Otacon：那时我在……我在……

雷电：这么说艾玛还是逃过大难活下来了……

Otacon：对，可是我父亲却没能……

雷电：所以你出于自责而离开了自己的家？

Otacon：看样子E.E.是那么想的。可实际上……我辜负了她……

雷电：你认为她因为那次的惨痛经历而没法再游泳了？

Otacon：我想是的。自从那天以后我就没再看见她游过泳……

Otacon：在她们回到英国以后我收到过她母亲茱莉的一封信。在信里她提到，E.E.再也不敢游泳了……她甚至连游泳衣也不肯穿……

雷电：见鬼！要是她不敢游泳，我要怎么把她带出中央栋的B1层？

Otacon：这……也许你可以帮助她克服自己的心理障碍……

Otacon：我们这边还需要时间去修理直升机。

Snake：我说，小子，救艾玛的事看你的了。

不管艾玛对水是否有着恐惧感，找到她才是最重要的。如果依总统的提示下水后一直在西北角游，是绝对行不通的，正确的方法是一直往东南角游，在东南角找到一个能够打开的水密封闸门，从那里绕过水中的铁架一直往北游（途中在最北处一个换气口可以找到一支麻醉狙击枪），打开尽头处的水密封闸门，最后上楼梯到达第二过滤室门前。

雷电走进室内，惊异地发现一个人盘膝端坐在过滤池的水面上，低垂着头，仿佛正在冥想。

——又是梵普！

雷电：你还没死……

梵普缓缓起立，“很可惜，地狱不敢收留我……”

面对这个吸血鬼一般的家伙没什么可说的了，雷电举起SOCOM连续射击，却被梵普以优雅如舞蹈的动作轻描淡写地一一闪过。

最后的一发子弹在梵普的左颊上划出一道血痕，他抬起头来。“我早就想到了……”梵普说道，“我可以从人类肌肉每一个微小的动作看出他们下一步的行动，包括他们扣动扳机时枪口将指向何方。不过，你有些不一样……这场交手一定会很有趣，不枉我等了这么久……”

雷电：你知道我会来？

梵普：我不能让你妨碍我们实行计划。那女孩就在里面的房间。现在她对我们已经没有用了，不过她至少还是个不错的诱饵。

雷电：艾玛还活着？

梵普：刚才是活着没错，不过看现在的水势，就算是她已经变成了一条美人鱼我也不会觉得意外。

梵普：你以为干掉总统就可以阻止核打击了吗？自己好好想清楚吧。

雷电：总统不是我杀的……

梵普：Arsenal Gear装备有高纯度氢弹，和一般的核弹不同，它是利用激光和磁场进行绝热压缩而引发重氢核聚变的。这是现任总统启动的绝密计划，连Solidus都不知道它的存在。这种无放射性尘埃的热核炸弹还处在试验阶段，所以它的发射程序也没有受到那样严格的管制，只要Arsenal Gear启动以后我们就可以使用它了。就是说，核打击的威胁依然存在。

6个月以前，我们的信念被彻底粉碎，那些人把我们说成是杀人凶手，说我们杀害了大批无辜的民众和兄弟部队，而公众就那样听信了他们的每一句话，对我们的辩解却置若罔闻。现在我们惟一的目的，就是要把他们连同这个充满谎言的世界一起从地球的表面上抹掉。

雷电：你们这伙疯子！

梵普：疯子？也许我们是惟一敢说真话的人。

梵普：启动Arsenal Gear前的最后检测已经完成了……

梵普的话音刚落，室内的扩音器传来了广播。

广播：Arsenal全体人员，马上进入战斗位置……

梵普：你听，Arsenal马上就要启动了。

雷电：该死！

“你还希望那小女孩可以用那张光盘上的病毒破坏Arsenal Gear对不对？不过很可惜你已经没机会活着把盘交到她手上了！”梵普傲然说道，指指脚下透明的水面，“这不是一般的海水，是过滤池里的微生物代谢的副产品，因为含氧量很高，几乎没有浮力。只要你一掉进去，就再也没机会上来了。好好看清楚吧，这就是你的葬身之地！”

成功将梵普击败！雷电立刻联络Snake。

CODEC

雷电：我迟了一步，Arsenal Gear已经启动了……

Snake：运走人质的事只好先放一放了。

雷电：我马上就去找艾玛。

Snake：看样子没有艾玛我们是没法加载病毒程序的。

雷电：你的搭档呢？他也没办法？

Otacon：要是有办法我早就做了。GW的保安系统不是闹着玩的，入侵系统内部很费手脚……

Snake：所以你一定要尽快把艾玛带过来。

雷电：我明白。

梵普之战之后仍然是一段水中的探索。不过好在水中除了固定的水雷之外，并没有什么能够威胁到雷电的东西。如果你的方向感出色的话还能够在水下房间内找到一件相当有用的道具——防弹衣。

游过一段曲折的通道，雷电终于找到了关押艾玛的房间。但出人意料的是，屋里竟然空无一人。不过在这个不大的房间里也没有多少藏身之处了，雷电开始逐个检查室内的储物柜。当他拉开其中一扇柜门时，躲在柜中的女孩惊恐地尖叫起来。

雷电：你没事吧？

艾玛：你是谁？

雷电：我是来救你的。我叫雷电。

“骗人！”女孩瘫坐在地上，拼命地向角落里退去，显然恐怖分子的袭击已经让她受尽了惊吓。“这次你们又想把我带到什么地方去？”

“你胡说什么啊，我说过是来救你的。别怕，我马上就可以让你明白。你应该有Codec吧？”

雷电解释着，女孩仍然一声不响，“哎，有没有？”

“……有。我们这里的全部工作人员都有的……”

“OK，这就好，来，别害怕……”

CODEC

雷电：听得见吗？

艾玛：你也有Codec？

艾玛：……那你确实不是恐怖分子了……

雷电：对啊，刚才我想说的就是这个。

艾玛：你是来救我的？

雷电：因为要你帮助我们阻止Arsenal Gear。我知道只有你可以办得到。

艾玛：这是谁告诉你的？

雷电：总统。

艾玛：真的？

雷电：你要跟我一起到Shell 1去。你哥哥就在那儿等着你。

艾玛：我哥哥？

这时两个人都听见外面隐隐传来了闷雷般的响声，夹杂着金属在压力下扭曲变形的刺耳声响。

雷电：快，我们得走了。水马上就要灌进来了。

这时墙壁因为承受不住强大的水压终于开始破裂，大量海水从缺口的地方迅速涌入。

艾玛：可是我不会游泳……

雷电：你会的！以前你不是很喜欢游泳吗？

艾玛：你怎么知道？
雷电：是你哥哥告诉我的。
艾玛：……他真的在这儿了？
雷电：没错……他是为救你而来的。
艾玛：我不信，他才不会来救我呢！
雷电：我告诉过你，他确实来了，就在Shell 1等着我们！
艾玛：不！他离开了我和我的母亲——就在我们最需要他的时候！爸爸去世的时候那时，他就只想着自己一个！
雷电：艾玛，这个迟些再谈吧。现在我们得先逃出去。
艾玛：不，我不干！水太可怕了！我不会游泳！
雷电：你可以做到的。
艾玛：不行的……我很害怕……在水下我连眼睛也不敢睁开……
雷电：那就不要睁眼，没关系的。我会带着你游。
艾玛：可……他们给我注射了什么药物，我连走路都很困难。
雷电：听我说，艾玛，你只要屏住呼吸就行了，其余的交给我。游到第二过滤室以后，我们可以休息一会儿再走。
艾玛：只要屏住呼吸就可以了吗？
雷电：没错。
艾玛：要多久？
雷电：只要一小会儿。
艾玛：真的？
雷电：当然是真的了！我就是这么来的。
艾玛：我不知道能不能做到……
雷电：瞧，艾玛，我有个好主意，你可以把耳朵贴在我背上，数着我的心跳，别的事什么都不要想。等你数到一百，睁开眼睛，就会发现我们已经到了。要是你觉得快憋不住了，给我一个信号，我会游得再快些。
艾玛伏在雷电背上。
“抓紧，要开始啦。深呼吸，一……二……”
“等一等！”雷电正要数到“三”，艾玛突然叫了起来，“等我把眼镜摘下来……”
“嗯，你为什么不戴隐形眼镜呢？”
“其实我根本没近视，这只是戴着好看的。”
“是想显得与众不同吗？”
“不……我一直很喜欢眼镜……以前我喜欢的那个人就是戴眼镜的……”
“你的初恋男友？”
“……比那还重要。不管怎么说，这副眼镜给我带来了好运。”
“原来是这样……好了，我们走吧。”
很快到达了第二过滤室，两人坐下休息。
“你做的很好嘛。”
“刚才游的那段路，让我想起了小时候……”艾玛摆弄着手里的眼镜。“我哥哥也常常像那样背着我……我趴在他背上睡觉，听着他的心跳声……”
“你们一定感情很好。”
“是的……以前是。”艾玛沉浸在回忆里，继续说道。“我们不是亲兄妹，是因为父母再婚才成为一家人的。”
“那时，无论哥哥上哪儿去，我都会跟在后面……哥哥从来没有什么亲密的朋友，所以他一直很爱护我。我们都那么渴望得到别人的关心……以前我们甚至会一起玩‘过家家’，他做丈夫、我做妻子……不过……那当然只是闹着玩的……那时我们都只是孩子……你明白我的意思吗？”
“我从来没有家人……不过我想我是能够明白的。”
通信机响起。
CODEC
Snake：雷电，我们已经潜入了电脑室，你那边情况怎样？
雷电：艾玛没事，我们正赶过来。
Otacon：干得好！
Snake：Shell 1这儿的人全撤走了，看样子他们都已经登上了Arsenal Gear。
Otacon：我看了一下那系统的情况，但没什么其他的好办法，现在只能靠E.E.了……
雷电：对了，我去叫她来。
艾玛：……海尔……
Otacon：嗯……E.E.……是你吗？
艾玛：海尔……
Otacon：E.E.，你为什么要参与开发METAL GEAR？
艾玛：什么？
Otacon：你明知我们家族黑暗的过去，却竟然还去干这种事！？你……你到底怎么搞的！？
艾玛：我早该想到的……
Otacon：回答我！你为什么要重蹈覆辙？
艾玛：……
艾玛：……我就是想叫你伤心……我要看着你伤心难过……
Otacon：E.E.……？
Otacon：：不会的！一定不是这么回事……
“够了，别再吵了！”耐着性子听了那么久，Snake终于有点忍不住了，开口打断了他们的话。
“你是谁？”
“呃，艾玛，我是Otacon的朋友。”
“Otacon？”
“两兄妹别拌嘴了……”
“不！根本不是那样！”
“现在没时间说这些了！雷电，马上把她带到这儿来！”Snake顿了顿。“虽然绝大部分的敌人都已经撤走了，路上你还是要多加小心。一定要保护好艾玛。L脚有竖梯通向海面的拦油浮栅。”
“雷电，再让我和艾玛说几句。”
“没问题，不过……可不许再吵架了。”
“我知道……E.E.，听得见吗？”
“听得见，你到底还要说什么？”
“你为什么要参与METAL GEAR的开发？会有很多无辜的人因此丧命的……核武器的可怕你比谁都清楚！你也知道我们家族的黑暗历史！为什么，E.E.？你为什么要这样做？”
“你离开了我……是你让我过着不幸的生活！”
“那时我别无选择……”
“撒谎！自从那次的意外以后，你就再也不敢用正眼看我，所以你就离家出走了，那样你就不用再每天面对我！你就可以逃避自己的责任！”
“不……我不是因为这个才走的……不是那样的，我出走是因为……”
“你同样也是个罪犯，跟我一样！”
“罪……犯？”
“我知道你干过的事！你……看看你现在在干什么？你只不过是个骇客，一个计算机罪犯！”
“不，我只是运用我的知识去……”
“去什么？‘维护正义’？”
“是为了和平。E.E.，我……我和Snake不同……我没办法亲自上战场和敌人作战，我只能尽力做自己能做的事……”
“说的好听，海尔！你——”
“好了，吵够了！都给我住口！”Snake已经忍无可忍了。
雷电和艾玛走出过滤室，准备开始第二段水中旅程。
“艾玛，Snake和你哥哥就在Shell 1的电脑室等着我们。”
听到这句话，艾玛忽然又想起了什么，“我养的鸟儿也在那里！它还好吗？”
“你是说那只呱啦呱啦闹个不停的小东西？”
“别乱说，那是只鹦鹉……它是我最好的朋友——我惟一的朋友。”
“呃……鸟儿没事。”
“太好了！”艾玛高兴地叫了起来，“你知道吗？以前那些矿工下井的时候都会带着一只金丝雀，用来探测有毒气体。”
“你养它也是同样的原因吗？”
“不……”她小声回答，“我只是想找个能陪我说话的伴儿……”
离开中央栋来到KL连接桥，空中有许多GUN CYPHER巡逻，保险起见还是用枪爆掉它们。在解决了在桥上巡逻的敌兵后，雷电与艾玛到达L脚的入口，雷电呆住了——竟然是一道5级的安全门。
“怎么啦？”“我没有5级的ID卡……见鬼！”雷电沮丧地一拳砸在门上。
“这么快就认输了吗？”艾玛摘下挂在颈上的胸牌，现宝似地送到雷电面前，脸上挂着调皮的笑容。“瞧。”
“你有的话应该早些告诉我嘛！”
进入L脚，有2名敌兵在里面巡逻。按照Snake的指示找到了通向Big Shell外壁竖梯的出口。
CODEC
雷电：我有件事要问你。
艾玛：什么事？
雷电：你怕高吗？
艾玛：不能说我真的一点都不怕，不过比起水来总要好些。为什么问这个？
雷电：我们要从这道梯子爬下去。
艾玛：有多高？
雷电：呃，挺高的……
艾玛：“挺高”是多高？
雷电：……大约130英尺。
艾玛：……
雷电：行吗？
艾玛：我说“不行”你会答应吗？
艾玛：这会儿我的腿已经不再发麻了。我想我可以自己爬下去的。
到了E脚外壁底部的平台。远处夕阳灿烂的余辉把天空和大海染成了美丽的金红色。
“看那日落……”艾玛完全被眼前的景象吸引住了，“好美的景色……”
“要是你还不快点走，恐怕这就是我们看见的最后一次日落了。”
雷电通过望远镜观察附近的环境，发现这片区域有敌兵和大量的CYPHER，组成了严密的立体警戒网。“我不认为我们能够顺利地从他们的眼皮底下溜过去而不被发觉。”他望着漂在海面上的拦油栅，那道浮桥正随着波浪缓缓地上下起伏。“这玩意吃不住两个人的重量——艾玛，你的体重是多少？”
“等下你是不是还要问我的年龄呢？”艾玛笑着反问。
“我想如果分开走的话应该没问题的。”
CODEC
雷电：我们已经到达L脚的底部，从这里开始我们要跨过海面了。
Snake：艾玛走得动吗？
雷电：可以，不过拦油栅的浮筒架成的浮桥不太牢靠，艾玛必须自己走过去。另外还有敌人的哨兵和CYPHER。
Snake：雷电，你手上是不是有PSG-1吗？
雷电：是的。
Snake：是时候该让它派上用场了。
雷电：这倒不坏，现在我这位置视野很好。
Snake：你要掩护艾玛直到她到达E脚。我会尽快过去帮你。你有做狙击手的经验吗？
雷电：没问题。我曾经在VR课程的PSG-1进阶训练LV4处理过类似的情况。
Snake：又是VR？咳……小心点别伤到艾玛。现在

敌方人手不足，在这种情况下他们很可能会在浮桥上设置地雷的。记得使用热能探测器。

雷电：艾玛，现在你要自己从这儿走到对面去了。我在这里掩护你。

艾玛难以置信地看着雷电："别开玩笑。"

"不是开玩笑。别担心，小心点就没问题，我会用狙击步枪为你开路的。"

"万一我半路掉进海里去了呢？我又不会游泳！"艾玛抗议。

"你刚才不是一直都做的很好吗？怎么样？行不行？"

"我说"不行"你会答应吗？"

"不会。"两人齐声说道。

当艾玛走到最后那道浮桥的中段时，一个人影从天而降，落在艾玛身旁的海面上——梵普！他竟然还没死！难道真的没有人可以彻底杀死这个恶魔吗？梵普一个空翻跳到艾玛身后抓住了她，举起了匕首。雷电从步枪的瞄准镜中可以清楚地看到他挑衅的眼神。

雷电准确地击中了他的前额，梵普放开艾玛，向后落入海中。艾玛跌跌撞撞向前走了几步，小腹处渗出的鲜血染红了衣服。E脚外部二楼平台上，Snake抛下PSG-1赶到底层，击毁2架GUN CYPHER，跃下拦油浮栅，救起了倒地的艾玛。浮桥在两个人的重量下剧烈地晃动起来，雷电紧张地挺直了身体，目送Snake背着受伤的艾玛通过浮桥，回到了E脚。

CODEC

Snake：雷电，艾玛被VAMP刺伤了！

雷电：畜生！

Otacon：她伤得怎么样？

Snake：人还清醒，但是伤口流血不止。我会立即把她带到电脑室去。

Otacon：E.E.……

Snake：雷电，那张光盘还在你身上，你要尽快赶过来。我恐怕她支持不了多久了。

雷电：我马上就到。

雷电火速从浮桥来到E脚，再次收到Snake的CODEC。

CODEC

雷电：Snake，你们那边情况怎样？

Snake：艾玛她……呃……正在对付GW的安全系统。现在就差你手上那张光盘了。你最好快点儿，没那张盘她也是没法破坏GW的。

雷电：血止住了吗？

Snake：她……总之尽快过来吧。现在你那一带已经没有敌兵了。

从EF连接桥来到中央栋，果然如Snake所说的，里面已经没有敌人了。乘电梯下到B2F，雷电几乎是冲刺着跑进电脑室的。电脑室内，艾玛躺在地上，在她身边的是焦急的Otacon。

雷电：艾玛怎么样？

Snake：看起来他那一下子伤到了艾玛的内脏，我们没办法替艾玛止血。

Snake：那光盘呢？

雷电将光盘交给Snake。

Snake：嗯，艾玛已经将一切都设置好了，很显然，我们只需要将病毒输入到GW的AI系统中去就成了。

Snake将光盘放入电脑光驱，病毒程序开始运行。不过，就在病毒程序即将完成输入的时候，警报声突然响了。

Snake：怎么搞的？？！该死！输入被中断了！

雷电：病毒程序完成输入了吗？

Snake：我想还没有。进度条停在了90%上。

Otacon：我想这应该不是艾玛在设计程序上的失误，可能是光盘离开艾玛的这段时间里被什么人修改过了……是"爱国者"吗？

Snake：那病毒还能起作用吗？

Otacon：我也不知道……

这时，躺在Otacon怀中的艾玛挣扎着抬起了头，



"海尔……事情还顺利吗？"

Otacon与Snake对视片刻，转过头对艾玛说道："嗯，一切顺利。"

艾玛的脸上露出了欣慰的笑容："太好了……至少……至少我没有为我们家族的黑暗历史继续抹黑……""你说的没错，E.E……"

雷电：如果病毒不起作用该怎么办？

Snake：或者将这里毁掉，或者收拾掉Solidus和他的人。

雷电：那我们怎么样才能到甲板上去呢？

Snake：我想我们没办法做到这一点，除非有人能帮我们一把……从Arsenal内部。

Otacon和艾玛。

艾玛伤得很重，血不断地从创口往外涌，缠在身上的绷带起不了任何作用。她睁开眼睛，想说着什么，Otacon将她扶起来，让她半躺在自己的膝盖上。

艾玛：海尔，我……我……

Otacon：什么？

艾玛：我一直都很想你啊……

Otacon：你……不恨我吗？

艾玛：从来没有。我从未想过去阻止你，成为你的麻烦，我从未想过去伤害你。我只是想……只是希望能够靠近你……凭借这个Arsenal Gear来追随你的脚步……我只是想让你注意到我啊……就像注意一个真正的女人那样。

Otacon：E.E……我……

艾玛：就当是撒一个无关紧要的谎好吗？别再让我难过了……

Otacon：对不起……

艾玛：我能……求你最后一件事吗？

Otacon：当然。

艾玛：叫我……叫我……艾玛。

Otacon：什么？

艾玛：请叫我……艾玛。

Otacon："E.E"有什么不对吗？

看样子Otacon根本就不了解艾玛的心意。艾玛没有回答他，而是伸出双手想去摘掉Otacon的眼镜——没错，眼镜。

"……我一直很喜欢眼镜……以前我喜欢的那个人就是戴眼镜的……"——为什么Otacon没听到艾玛的这句话？

艾玛不舍地抚摸着Otacon的面庞，等待着Otacon回应。

……

手悄然从Otacon的脸颊滑落，Otacon的眼镜连同他的心一起重重地摔在了地上。

Otacon：艾玛？……艾玛？艾玛！？

Otacon终于说出了艾玛一直盼望着的那个名字，艾玛的眼睛失去了神采——艾玛已经不可能再回应他了。

"艾玛！！！！"

"艾玛，原谅我，艾玛。"跪在地上痛苦的Otacon。

"海尔……"听到这个声音，Otacon立刻循声望去，原来是艾玛的那只鹦鹉。Otacon将鹦鹉从笼中放了出来，鹦鹉乖巧地停在Otacon的胳臂上，讨好般"海尔、海尔"地叫着——这小东西却不知道它正在往Otacon的伤口上撒盐……

广播：Arsenal的全体工作人员注意，Arsenal准备启动了！请全体工作人员迅速乘电梯离开！

从海底传来隆隆巨响。

Snake：听起来他们要放弃这里了。

雷电：你的意思是……

Otacon：也就是说我们会下沉。

雷电：我们必须把人质救出来！直升机修好了没有？

Snake：搞定了。

尖锐的警报声长鸣，听起来却像是Otacon一辈子也忘不掉的那凄惨的狼嚎……

Otacon：我总是那个幸存者……为什么，Wolf？

Snake的声音将Otacon从那4年前的思绪中拉了回来：Otacon，人质方面就交给你了！

Otacon：你们呢？

Snake：我们还有其他的安排。

Otacon：我想和你们一起作战啊。

Snake：不，你有你的工作，我们有我们的。

Otacon：你是说我会拖累你？

"不。只有你才能救出那些人质，"Snake双手扶住Otacon的肩膀，"明白吗？"

"嗯！"

Otacon、Snake、雷电3人步出电脑室，他们都明白，他们将要面对的是怎样的局面！

"海尔……"电梯前，那只鹦鹉再次不合时宜地叫了起来，Otacon呆呆地望着鹦鹉，"E.E……"Otacon稍稍平复的心再度受到刺激，他将头狠狠地往墙上撞——他恨自己，他还是无法原谅自己！

Snake走过来想安慰他，却不知该说什么。Snake明白Otacon这样自怨自艾也是于事无补的：那些人质的全靠你了，Otacon，从这里到岸边只是一段很短距离的飞行，不要担心直升机超载的问题。

Otacon点了点头：交给我吧！

Snake和Otacon击掌，拥抱。

"Otacon，你行的！"

……

"他不会有事吧？"雷电望着Otacon的背影。

"他比你想象的要坚强得多。不会有问题的。"Snake把那张光盘递给雷电。

"那……现在我们该怎么弄开这道门？"

Snake并不回答，抬头向上招呼："你可以出来了！"

X先生不知从什么地方一跃而下。刷地亮出了手中的剑。

"忍者？这到底……"

"Arsenal Gear马上就要启航了，"X先生说。"我们还要靠你来解决一点小问题……这次可千万别让我们失望。"

"Snake！这到底是怎么回事？"惊愕的雷电把目

光投向Snake。
Snake沉下了脸："先睡一觉吧，雷电。"
雷电正要拔枪，忍者的刀锋已经指住了他的咽喉。"换了是我是你就不会轻举妄动。"
"你什么时候改变立场的？"
"改变？我根本就没说过我和你同一立场。"Snake双手交抱在胸前，冷冷地回答。
"该死！"雷电大声咒骂。
X 先生按动头器上的一个按钮，面罩立即变成了半透明。雷电看清了他的脸。"奥尔加！是你！"
Snake向奥尔加丢了个眼色，奥尔加挥刀一击，一阵强烈的电流通过雷电的身体，他立即失去了知觉。
原本平静的海面上翻起了滔天巨浪，Big Shell迅速崩裂、解体、沉入了海中。电脑室的玻璃窗在巨大的水压下纷纷破碎，室内的一切随即被水淹没。Arsenal Gear终于启动了！
沉沉夜色之中，一架KA-62向远处的海岸飞去，看样子Otacon那边的进展很顺利。
雷电渐渐地清醒过来，眼前无影灯的灯光令人目眩。
"他还活着吗？"
"奥尔加带他进来那时候还没死。"
"我已经把包括基因组信息在内的全部资料查了个遍，却没有发现关于这家伙的任何资料。国安局、中情局、联邦调查局……所有的资料库里都没有他的记录。他是个根本不存在的特工，隶属于一个同样不存在的组织。"
"不过我认识这个人……把他弄醒。"
雷电发现自己被紧紧地固定在电刑台上，站在他面前的是左轮和Solidus。
Solidus：好久没见了，是吧？碎尸者杰克（Jack the Ripper）。
左轮：你认识这家伙？
Solidus看着雷电：你已经长大了……那些人大概也给你洗了脑，对吧。
Solidus：这是我的儿子……我把所有的一切都教给了他……杰克，真没想到我还会再见到你……
雷电：你……认识我？
Solidus：你还没想起来吗？
Solidus：你的名字……你的作战技能……你知道的一切，都是我教你的。
Solidus：80年代……内战时期。你是参战的少年士兵之中最出色的一个。满十岁的时候，你已经成了"small boy unit"的队长。那时，你惊人的杀戮成绩为你赢得了好几个绰号，例如"白色恶魔"以及"碎尸者杰克"。杰克，我是你的教父。你的名字也是我给起的。
Solidus：战争结束以后你失踪了，我一直想知道你到底出了什么事……原来是他们看中了你，我早该想到的。
左轮：真是个有趣的巧合……
Solidus：既然他是爱国者培养出来的忠实走狗，我很怀疑他到底会不会懂得"有趣"是个什么概念。
左轮：我们该拿他怎么办？
Solidus：就按你说的办好了……
左轮：Dead Cell那边呢？
Solidus：别管他们。
突然，左轮的身体颤抖起来，他紧紧地握着右腕，痛苦地呻吟着。
Solidus：又发作了吗？
左轮：……难道……难道他也在这儿？
Solidus：也许吧。再过一个小时，我们就可以证实Arsenal Gear的力量了。
左轮：使用常规武器作战是吧？
Solidus：没错。一切按计划办。
左轮：根据最新的报告，GW的运作一切正常。
Solidus：嗯。那防卫部队呢？
左轮：已经全部按命令配备了Arsenal Gear的标准武装。
左轮望着他的首领。"你这样子看上去和Big Boss当年真是一模一样……"
"是吗？"Solidus发出一阵狂笑。"这么说我还得感谢这小子喽！"
Solidus 离开。
左轮：这场面……还真是让人——怀念。
雷电：我在哪儿？
左轮：还用说，当然是在Arsenal Gear的内部了。
左轮：实际上，我们同时也是在影子摩西的记忆之中。你大概已经用不着这张盘了，对吧？
就在这时，奥尔加走了进来。"等会儿再谈吧。"左轮似乎不想在她面前多说什么，冷笑几声就离开了刑讯室。
奥尔加：别乱动……就那么待着。我们正处在摄像机的监视之下。
雷电：你到底想……
奥尔加：用Codec交谈吧。
CODEC
雷电：你就是X先生？还有那个忍者……
奥尔加：没错，就是我。
雷电：你不是那些俄国士兵的首领吗？
奥尔加：不，那只是烟幕罢了。
雷电：烟幕？
奥尔加：我是奉命来协助你的。
雷电：协助？谁派你来的？上校？
奥尔加：不，是"爱国者"。
雷电：什么？
奥尔加：我……我欺骗了我的部下……出卖了他们……
雷电：可是……你为什么要这样做？
奥尔加：我的孩子……被"爱国者"抓走了作为人质……
奥尔加：两年前我父亲在那次沉船事件中丧生……我和部下们无处可去，于是就加入了一个俄罗斯的非法组织。
雷电：是俄国黑手党吗？
奥尔加：差不多吧。后来我才发现那原来是"爱国者"的一个下属组织。那时我正怀着身孕……我在一家由"爱国者"经营的医院里生下了孩子。结果，就在那天早晨，我的孩子不见了。我只知道孩子是在这个国家的某个地方。
雷电：你见过你孩子吗？
奥尔加：没有，从来没见过。每隔一个月，他们会通过网络把孩子的照片传给我。
奥尔加：我甚至没能亲手抱过他……
雷电：原来是这样……
雷电：处在这种情况，无论你怎样做，都没有任何人可以责怪你。
奥尔加：那只是你的看法罢了。
雷电：那你和Snake又是怎么回事？你们俩不是敌人吗？
奥尔加：我父亲的死根本就不是他的责任。实际上，我和我的部下们都欠他一条命。
奥尔加：两年前，是他和Otacon帮助我们从快要沉没的油轮上逃了出来。
雷电：所以从那以后你们就成了搭档？
奥尔加：不，这事我也是刚刚才知道的。
雷电：什么？
奥尔加：就在我和他在这里交手的时候……
雷电：你和Snake交过手？什么时候的事？
奥尔加：嗯……大概就是你救出那女孩那时。
雷电：Snake……
雷电：你和他联手是为了报答他的救命之恩？
奥尔加：不。这样合作对我们双方都有好处……
雷电：都有好处？
奥尔加：我的职责是协助你。如果Solidus夺走了Arsenal Gear，你的任务就失败了。到时"爱国者"就会归罪于我，杀死我的孩子。
奥尔加：简单点说，我孩子的性命取决于你能不能成功地完成任务。
雷电：就是说，你做这一切都是为了你的孩子……可是"爱国者"为什么要帮我呢？想让我替他们干掉Solidus？
奥尔加：不，你和我一样……我们只是些小卒而已……
雷电：为谁服务的小卒？
奥尔加：S3计划……
雷电：什么？
奥尔加：你迟早会弄清真相的——不过我不知道你能不能接受那一切。
雷电：你说的到底是什么意思？
奥尔加：听着，没时间谈这个了。现在Solidus随时都可能发动攻击，你必须阻止他。
雷电：那病毒呢？
奥尔加：到目前为止还没见效。我想病毒程序一定是被"爱国者"改动过。
雷电：它到底会不会生效？
奥尔加：我不知道……
雷电：先把我放下来。
奥尔加：现在还不是时候。我离开这里以后马上就放。
雷电：我的装备呢？
奥尔加：在Snake手上。我没办法把那些东西带到这儿来。
雷电：那Snake又在哪儿？
奥尔加：外面的通道通向一座机库。他会在那儿等你的。我已经把机库的钥匙卡给了他。
雷电：Snake是不是准备摧毁Arsenal Gear？
奥尔加：不。即使是Snake也不可能把这东西彻底摧毁。惟一的办法就是干掉Solidus和他的手下。
雷电：你自己又有什么打算呢？
奥尔加：继续潜伏下去。那是我的任务。现在我还不能暴露身分……
雷电：奥尔加，你瞒不了多久的……他们正在想方设法查出奸细……
奥尔加：我很快会放了你。
奥尔加离开刑讯室。到底是否已经越来越接近真相了？雷电自己也不知道。
CODEC
上校：雷电，听得见吗？你必须继续执行任务。
雷电：可现在我手无寸铁，我得先找到Snake。
上校：我们并未把他包括在这次模拟的计划之内。不要让他干预你的行动。
雷电：现在我这副样子什么都干不了，特别是外面的温度又那么低。我要到Snake那儿取回装备。
上校：你要消灭Solidus和他手下的恐怖分子，完好无损地回收Arsenal Gear。
雷电：上校，你是不是也在奉"爱国者"的命令行事？
上校：你的角色——我是说，你的任务——是潜入这座基地，解除恐怖分子的武装……
雷电：我的角色？你为什么要这样说？
上校：这样说有什么问题？这次的行动本来就和一场RPG游戏差不多。你必须扮演好自己的角色，我只是希望你能有出色的表现。
雷电：对了，上校，我想起来了……我从来没有和你面对面谈过话……从来没有过。
上校：……
上校：不管怎么说，你必须按照这次模拟的计划，完成你的任务！
雷电：上校，你到底是谁？
上校：别多问了。罗丝玛莉在我们手里。
雷电：什么意思！

上校：通话结束。

进入"Arsenal Gear 直肠"，被一连串莫名其妙的CODEC弄糊涂了的雷电手足无措地站在空无一人的通道中。

"没想到你这副样子还能跑到这儿来。"突如其来的声音让雷电吓了一跳，他急忙转身。

"Snake！"雷电又惊又喜。"啊——嚏——！！我的装备呢？"

Snake指指地上的一个箱子："你被捕前的所有装备都在那儿。"

……

"这才象点样。"Snake以老练的眼光上下打量着重新武装的雷电。

CODEC

Snake：刚才的事很对不起，不过我一定要用你作饵才能混进Arsenal Gear。这一招也确实奏效了。

雷电：你为什么不把奥尔加的事告诉我？

Snake：你又没问。

雷电：哎！

Snake：心里不爽？想开点儿嘛。

雷电：……病毒起作用了吗？

Snake：还没有动静。

雷电：这么说那病毒被"爱国者"做了手脚？

Snake：可能是的。据我所知Arsenal Gear现在正向曼哈顿驶去。我不知道Solidus有什么计划，但无论如何我们一定要想办法阻止他。另外，前面还有一批量产型的RAY在等着我们。

雷电：有多少？

Snake：按奥尔加说的，25台。

雷电：25台！？

Snake：对。虽说我以前也没见过那么多的Metal Gear，不过我想我们总能对付得了。

雷电：不行的……

Snake：不行也得行，我们别无选择。

雷电：你准备怎么办？

Snake：我手上有足够的"毒刺"。噢，对了，奥尔加让我把这个给你。

Snake递给雷电一把长刀。雷电双手接过。"给我的？"

"是奥尔加留给你的。再说，我对刀剑之类的玩意也没什么兴趣。"

Snake：走吧，该动身了。要是弹药用完了可以找我要。

雷电：你够用吗？

"当然。"Snake 指指自己的发带，"无限弹药。"

雷电：等一下，Snake。

Snake：怎么？

CODEC

雷电：Snake，你有没有试过……以杀人为乐？

Snake：你胡扯些什么？

雷电：我自己也不大清楚。有时候，我会觉得很难把游戏和现实区别开来……

Snake：现实感弱化是吧？VR训练经常会让人有这种感觉。

雷电：不是VR，是实战演练……在我还是个孩子那时。我撒了谎，Snake。我的实战经验比我记忆中要多得多。那种感觉不是VR训练造成的。

Snake：雷电，我们在这儿作战不是为了杀人，也不是给那些政客卖命。

雷电：你当然可以这么说。你是个英雄，是传说中的战士。可我，我是碎尸者杰克，是恶名昭著的杀人恶魔。人们只会记得你所做的好事、把你看作正义的化身。

Snake：无论什么样的杀戮都不是正义的。现在我们这样做并不是为了自己的名誉。

雷电：那你和Otacon这样战斗，究竟又是为了什么？

Snake：为了未来。你可以从现在开始努力改正过去所犯的错误，寻找属于自己的信念，并把它传递给未来。

雷电：什么信念？

Snake：那就是你自己的问题了。走吧！

CODEC

Otacon：Snake，雷电！

Snake：Otacon，你没事吧？

Otacon：没事，人质也已经安全脱险。

雷电：太好了。

Otacon：你们那边又怎么样呢？

雷电：目前一切还好。不过有件事……

Otacon：什么事？

雷电：之前上校的那些CODEC好奇怪……

Otacon：奇怪？怎么个奇怪法？

雷电：……就是奇怪呗。我不知道怎么说。

Otacon：会不会是受干扰了？

雷电：我不知道。

Otacon：你说的那个上校在什么地方？

雷电：不知道，说实在的，我从来就没有见过他。

Otacon：那我去查一下吧。

雷电：谢谢。我欠你一个人情。

Otacon：有事就用Codec和我联络吧。我也许能帮上点忙。我的频率是141.12。

Otacon：通道的北端有个出口。Solidus应该就在另一边。你跟着Snake向北走好了。

两人刚步出通道，一架GUN CYPHER就发现了他们。大量天狗部队倾巢而出，一场恶战在所难免。

结束战斗，两人正要离开机库，Otacon的CODEC进来了。

CODEC

Otacon：雷电，我查过了，那个"上校"的信号就来自Arsenal Gear内部。

雷电：你说什么？

Otacon：不但如此，就连那信号所使用的传输加密协议也和Arsenal Gear的AI系统——"GW" 完全一样。

雷电：……这到底是什么意思？

Otacon：我的意思就是说，一直以来你都是在和一个AI体谈话。

雷电：不可能！

Otacon：不过我想那"上校"并不是GW本身。GW应该是利用你体内的纳米计算机刺激你大脑皮层的某些区域，引发你过去的体验和潜意识中的期望，而产生了那一切。换句话说，那个"上校"是你自己想象出来的。刚才那些奇怪的Codec也许是表明病毒已经生效，所以造成了GW的混乱。

雷电：全都是幻象？我……一直以来我所做的一切……

Snake：好了，雷电！

雷电：Snake，这……这到底是怎么回事？

Snake：别的我不管，我只知道你就活生生地站在我面前，绝非幻象。

Snake：那边又有Codec进来了，接不接随你的便。

CODEC

上校：雷电！罗丝被他们抓走了！

雷电：什么！

上校：她就被关在附近的货舱里！

Snake：这是个圈套！

Snake：雷电，冷静点！

雷电：可是Snake！

Snake：这是圈套。一个根本不存在的"上校"又怎么可能抓住罗丝。

雷电：……唉，你说得对。

Snake：我当然说得对。

雷电：……那好吧。

雷电：……

雷电：罗丝她……她到底存不存在呢？

Snake：别傻了，她是你的——

雷电：可是……万一我其实也是从来没有见过她呢……

Snake：你胡扯些什么？

雷电：既然那个上校只是我凭空想象出来的，那……我所记得的关于罗丝的一切很可能也是……

Snake：别再胡思乱想了！

雷电："上校"根本不存在，这话可是你和Otacon告诉我的……

Snake：雷电！

雷电：难道刚才Olga说的就是这个吗？

在"Arsenal Gear S状结肠"再次碰到大批"天狗"，没什么可说的，消灭他们。不过在战斗中会出现类似于GAMEOVER的画面，那只是上校——GW AI的诡计，不要相信这个，小窗口的画面仍然是活动的游戏画面，坚持一下就会恢复。

战斗结束，弗琼缓步而入。二人转身。

雷电：弗琼……

弗琼：我已经等了你很久了，Solid Snake——我所有的痛苦和不幸的根源。

Snake：什么？

弗琼：两年前，你杀害了我的父亲。从那时开始，我所爱的人一个接一个地离开了我……而且，无论我怎样努力，都不能追随他们而去……一场没有尽头的噩梦……不过，现在这一切也许很快就会结束了。

雷电：你不会是真的想发动核打击吧？

弗琼：既然没有人可以杀得了我，也许是应该由我去杀掉他们……第一个就是你，Solid Snake！

雷电：该死！

Snake：看样子今天她是吃定我了。你先走吧。

雷电退到梯口，忍不住回头望向Snake：你到底想干什么？子弹根本就没法打中她……

Snake：我会有办法的。我一向不信这个邪。

弗琼：你以为你有本事干得掉我？

Snake：我不知道你们有过什么样的经历，不过有件事你最好先搞清楚——你父亲不是我杀的。

弗琼：我会信你的鬼话吗！？

雷电微一迟疑。

Snake：快走，雷电！

雷电一咬牙，迅速登上竖梯，背后传来Snake的怒吼，随之响起了猛烈的枪声。

雷电来到了一个空旷的巨大平台——这里就是Arsenal Gear核心了。Solidus的声音在上空响起。

Solidus：刚才我一直在看着你作战，你表现的不错嘛。看来你还没忘记以前我教给你的一切。又或者，这就是那个所谓S3计划的效果？

雷电：什么S3计划？你到底在说什么？

Solidus：左轮在GW的数据库里发现S3计划的资料那时，我们都很意外。不过那也确实是个好主意——以毒攻毒——制造一个Solid Snake来对付他的兄弟。S3指的是"Solid Snake Simulation（Solid Snake模拟）"。一个人为制造最完美的战士——Solid Snake的计划。这个计划的产品，就是一名在FOXHOUND解散以后出现的FOXHOUND特工，一个通过VR课程训练出来的"仿Solid Snake"，杰克，怎么听起来好象有点耳熟？

Solidus：让我失望的是你也成了"爱国者"的一名傀儡，不过我正好趁机利用了他们的计划。Solid Snake的突然出现，你的到来——很明显我的人里面混进了"爱国者"的奸细，我必须在行动进入最后阶段之前把那个人揪出来，而你就是最好的诱饵。不过……现在你已经没用了。

地面一阵猛烈的震动，3台Metal Gear RAY先后从海中跃出，包围了雷电。

无论雷电怎样拼命去战斗，一台又一台的RAY仍然

前赴后继地跳上平台——机器是不会感觉到累的。雷电终于支持不住……

Solidus：杰克，我本来还以为你还能干得更好一些呢。

奥尔加突然出现，挡在雷电身前。

Solidus：哼，你终于肯露面了。

雷电：奥尔加，别——他们会知道的……

奥尔加：我可以帮你拖延一点时间，快走吧。

雷电：那你呢？你这等于是自杀！

奥尔加：你体内的纳米计算机正不断地把你的生命数据传送给爱国者。如果你死了，我的孩子就得一起死，懂吗？

雷电：你的孩子……

Solidus：原来如此。怪不得你会把你的部下出卖给我。牺牲了那么多的人，就因为他们对你的信任……他们不都是你的战友吗？

"不！不只是战友！他们是我的家人！"奥尔加悲愤地喊道。"我知道我会下地狱，但至少——至少我的孩子……"

"真是感人，"Solidus现身。"既然你死意已决，我很乐意成全你！去死吧！"

奥尔加正要反击，Solidus一侧身，一只触手打落了她手中的枪，另一触手扼住了她的咽喉，同时举枪瞄准了她。

奥尔加回头看了雷电一眼。"活……下去……你一定要——"Solidus扣动了扳机。

"奥尔加！"雷电跪倒在地。Solidus挥动触手抛下奥尔加的尸体。

"很精彩吧，杰克？现在我们可以继续谈了。"

Solidus身后的RAY突然发狂般地抖动起来，完全不听Solidus的指挥。

Solidus：怎么搞的！这鬼玩意！

左轮：……GW系统工作异常。

Solidus：到底出什么事了？

左轮：不知道……也许是某种病毒……

Solidus："爱国者"！？奥塞罗特，能够中止它的运行吗？

左轮：太迟了，系统已经完全失控了……

RAY已经完全失控，甚至打算向Solidus发起进攻。"蠢机器！"Solidus大声咒骂着，开始了对RAY的"屠杀"。Solidus的实力之强令人讶异——3台RAY就那样轻易地被他一一放倒！

"该死的爱国者……"Solidus咬牙切齿地咒骂着，伸出触手把雷电从地上拎了起来。"现在你还有点用处……"

"Snake已经被我抓住了。"弗琼押着双手反绑的Snake走上前来。

"把他带过来。"

"G W 已经被彻底破坏了。我承认我低估了你……"Solidus恶狠狠地盯着雷电。"我有办法会让你把一切都说出来的。"

弗琼："你想他说什么呢？你明知他什么也不知道。"

"实际上我想问的并不是他。"Solidus把雷电抛在地下。

"什么意思？"

"与你无关。"

"是吗？那好，反正我自己也有事要办。"

"有什么事？是劫持Arsenal Gear吗？"Solidus有意顿了顿。"你一直准备背叛我，对不对？"

弗琼浑身一震。"谁告诉你的？左轮？"

"不大正确。因为本来就是我叫他给你出的那个主意。"

"什么？"

"其实嘛，我一开始就打算把Arsenal Gear留给你的。"

"……怎么忽然变得大方起来了？"

"Arsenal本来就算不上什么了不起的玩意。它需要有大批MG RAY的保护，足够的核弹头，还要有海陆空三方面的全力支援才能发挥作用。少了这些东西，Arsenal Gear在敌方的集中攻击下不过是一座巨型棺材而已。夺取Arsenal Gear根本就不是我真正的目的。"

"那你的目的到底是——"

"……'爱国者'的名单。"

"他们打算利用Arsenal Gear的GW系统来对信息进行操纵。就是说，他们最重要的资料一定也会保存在GW内部，包括那最重要的12智者的名单……"

"而只要你弄到了那份名单，你就可以把他们逐个干掉，而我们就在这形同废铁的Arsenal Gear上做你的替死鬼，引开他们的注意力。"

"完全正确。"

"你一直都只是在利用我们……"

"彼此彼此。你不也一样在利用我吗？"

"但现在Arsenal Gear已经被破坏，你的计划也随着泡汤了。"

"不，我还有其他办法。"

"是吗……不过我们也有自己的计划，既然你不在乎Arsenal Gear，那我就不客气了。那种高纯度氢弹可以派上用场。"

"核打击对他们是没用的。"

"那至少可以消灭他们势力的基础——那些愚昧的民众。"

"那好，就按你的计划办吧。我不会阻止你的。祝你好运。"

"谢了。好运的滋味我已经尝够了。"

一直冷眼旁观的左轮突然大笑起来。

"什么事让你这么好笑？"

"哑谜猜字游戏总是荒唐可笑的。我不介意继续再看下去。不过剩下来的时间已经不多了……"

"你到底在说什么？"Solidus 转过头来。

"你在这里所做的一切都是我们早就策划好的——一场小小的演习。"

"演习？"

"S3计划的目的是为了制造Solid Snake那样的战士。这是我告诉你的。但这小子过去接受的VR训练根本不是S3计划的重头戏。你认为这次的恐怖袭击都是出自你一个人的手笔吗，Solidus？其实这才是S3计划的核心部分——使影子摩西事件完美再现。"

"什么？"

"艾姆斯和总统的死……那个忍者……类似FoxDie的电脑病毒。难道你认为所有这一切都只是巧合吗？"

"我们利用艾姆斯体内的纳米计算机中止他心脏起搏器的工作；同时也安排了忍者的出现。说到总统，虽然到最后他明白了事情的真相，但那时他也已经完成了他的使命。至于那种电脑病毒，对应的就是影子摩西事件中的FoxDie……它的另一个用途是毁灭GW系统中所有关于'爱国者'的信息……"

"你的所谓计划在实行之前就已经失败了，Solidus。"

"FATMAN有些不同，他是我们的自己人。"左轮继续说了下去。"被派来在真正的演习开始之前试试那小子的实力。"

"为了哄那个疯子出马，我们还得设法安排斯特尔曼到场。要是当时这小子让Big Shell被炸毁了，这次的演习也就会在那里完结。"

"整个计划可以说是天衣无缝……给定适当的形势和环境，任何人都可以成为Snake。即使他这样的菜鸟也可以像经验丰富的老手那样去作战……"

"而这次演习的核心部分，将会为我们完成S3计划提供足够的数据。"

"Solidus，你和Dead Cell，还有奥尔加，都只不过是我们用来实现这次完美模拟的工具。你，Solidus，我们之所以选中你和那个小子，是因为你们之间的关系就像当年的Big Boss和Snake；弗琼，你和Dead Cell的其他成员扮演了影子摩西事件中和Snake敌对的FOX－HOUND部队。我们费了不少手脚才促成你们和那小子的冲突。这次关于高纯度氢弹的事只不过是冰山一角，其实这个计划在两年前就已经开始实施了，就在我杀掉你父亲、弄沉那条油轮的时候……你丈夫的入狱也是其中的一部分。我们告诉你六个月前消灭Dead Cell的行动是"爱国者"的决定，用这种方法挑起你的仇恨，而正如我们预料的那样，你决心要复仇了。"

"一切都是……你们的计划！？"

"除了真正的Solid Snake的出现。"左轮盯着Snake，"谁派你来的？"

"原来……我们所有的不幸——都是你们一手造成的！"愤怒的弗琼举起了手中的线性来复枪，正要扣动扳机，左轮飞快地拔出手枪，击中了她的左胸。

弗琼几乎不敢相信眼前的事实，竟然有人能击中她。"你——为什么……"

"你以为你真的那么幸运？"左轮冷笑。"除了我们赐予的东西，你根本一无所有。"

"知道为什么没有子弹能击中你吗？不是因为你懂什么魔法或是有神灵保佑，当然更不是因为你有超能力，那只不过是"爱国者"新开发出来的屏蔽力场技术罢了！我们用你的这种所谓"不幸"来加强你那些Dead Cell的同伴们对你的忠诚。说到底你和奥尔加一样，不过是我们的傀儡而已！"

"这么说，其实……我随时都可以离开这个世界……"弗琼喃喃自语，集中全身的力量再次举起武器。

"怎么搞的？我应该已经击中了她的心脏……"



弗琼手中威力惊人的线性来复枪喷吐蓝色的闪电，射出的子弹却在击中左轮之前偏离了飞行的轨迹。

"噢，对，我想起来了……"左轮依旧是那幅不紧不慢的样子，"你的心脏是在右边。"

弗琼疯狂地攻击，却无法伤及左轮分毫。

"别再浪费子弹了，你的运气已经用完啦。"左轮拍了拍别在腰间的一个小方盒子。"奇迹是不会出现的。"

Solidus也举起枪向左轮射击，和弗琼一样，他的攻击无一命中。

左轮打开RAY的驾驶舱跳了进去。"收集数据的工作已经完成了，现在我只需要收回Arsenal Gear，再把你们这些垃圾打扫干净……"

"尽管试试好了！"Solidus 抛下打光了子弹的枪，拔出佩剑，面对RAY的机枪扫射，挥剑如闪电，挡住了密集的弹雨。溅射的流弹击中Snake的手铐，Snake开始试图挣脱束缚。

"我倒要看你还有多大本事！"在左轮的控制下，RAY缓缓低头，做好了攻击的准备。

弗琼挣扎着站了起来，挡在众人身前，双手向前伸出，集中精神凝视着面前巨大的机械兽。

Solidus骂道："混蛋！别挡着我的路！"

左轮居高临下地俯视着众人，狞笑道："我早就说过，你的运气已经用完了。"

"去死吧！"RAY射出大量的集束弹。可是弹头在弗琼跟前似乎遇上了某种无形的屏障，全部折射出去，在远处爆炸了。

"见鬼！——怎么可能！"左轮狂叫，但第二轮的导弹攻击同样在弗琼不可思议的超能力下失去了作用。

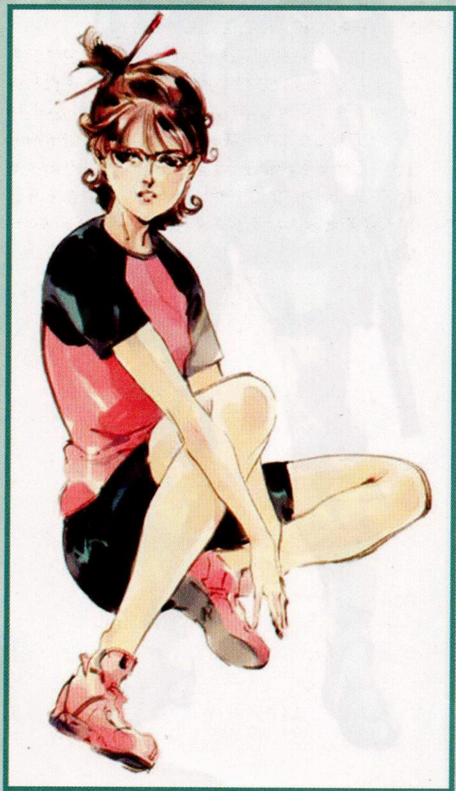
弗琼抬头看着夜空，她的眼神开始涣散。"我叫海伦娜·道夫·杰克逊（Helena Dolph Jackson），是一名骄傲而杰出的军人的女儿……我终于……可以和我的家人……团聚了……"

"妈的！你们等着瞧！"现在所有的阻力都已经消失了，左轮伸手就要拉操纵杆。"嗯？"

他的右手突然无法控制地抽搐起来，"见鬼！别，现在不要……"

RAY慢慢静止下来，退出了攻击状态。

Liquid：兄弟们！



Snake：Liquid！

Liquid：我等这一刻已经很久了！

Solidus：怎么会——

Liquid：我一直潜伏在这条手臂里，等待着苏醒的恰当时机。

Snake：在左轮的体内？

Snake：那……两年前确实是你？

Liquid：一点没错，那时是我在控制着他。Snake，这次把有关Arsenal Gear的情报透露给你那位搭档的也是我。

Snake：什么？

Liquid：因为我要把你引到这儿来。说到底，只有你才能把我解放出来！

Liquid：而现在我就要离开这里去把"爱国者"彻底地消灭了！

Solidus：你知道他们在哪儿？你怎么知道的？

Liquid：我干嘛要选择左轮作为寄主呢？想通了吗？不过，在我出发以前，我和你们两个还有些家务事要解决。这世上只能有一个Snake、一个Big Boss！"

"再见了！"Liquid高声叫道。

RAY走到平台边缘。"来场冲浪游戏怎么样？"

在这紧急关头，Snake终于成功地挣开了手铐。

"住手！Liquid！"

"嘿，Snake！来啊！"RAY纵身一跃扎进海中，Snake也不顾一切地紧随跳下！！

雷电："Snake——"

黎明前的黑暗中，Arsenal Gear从桥下穿过，高速冲向纽约！

……

Solidus和雷电从Arsenal Gear落到了一个建筑物的平台上。Solidus环顾四周，忽然仰天狂笑。

雷电：你笑什么？

Solidus：你知道今天是什么日子吗？

雷电：……4月30日？

Solidus：是的。

Solidus：二百年前的今天乔治·华盛顿就任美国的第一任总统——就在这座联邦纪念堂里。本来，我们也将会在这一天宣布另一次独立，一段崭新历史的开端。结束"爱国者"的统治，解放这个国家。这一切本来是可以实现的。

雷电：你只不过是在追求权力罢了。

Solidus：杰克，我追求的不是权力。我只是想从"爱国者"手中夺回自由、民权、所有构成这个国家的基础的根本原则……所有即将在他们的信息审查下瓦解的一切。

Solidus：听我说，杰克，生命是短暂的。在这段短暂的时间里，人类把自己的基因中最有价值的部分传递给下一代。生命的信息从父母传给子女，代代如是。

Solidus：我和我的兄弟们是"魔童计划（Les enfants terribles）"的成果，只是我们父亲的克隆体，可以很容易进行批量生产。在基因方面我们没有什么值得传递给后代的。怎样才能证明我们曾经存在过？"爱国者"想通过控制信息而保障他们的权力、他们的利益，而我希望人们永远记住我的思想、我的存在。我要成为历史的基因长链上的最有价值的片段。但这一点正是"爱国者"所不能容忍的。我要打败他们，使人类获得自由。这样，我们就可以成为真正的——"自由之子"！

CODEC

上校：雷电，听得见吗？我们在和你通话。

雷电：怎么可能？Arsenal Gear的AI系统不是已经被破坏了吗？

上校：被破坏的只不过是GW罢了。

雷电：你们到底是谁？

上校：我们不是实体，我们只是白宫中不断产生并得到发展的理念的集合体——我们的产生就像40亿年前生命突然出现在海洋并得到发展那样，美国人一直以来所追求的风气、道德……为什么竟然有人想消灭我们？只要美国存在，我们就一样会存在下去。

雷电：少来！若你们真是如此不朽，又何必想方设法控制我们的自由？

罗丝：杰克，别说傻话。

上校：其实那不正是你们的愿望吗？

雷电：什么？

罗丝：不要打岔，好好听下去。

上校：人类基因组计划在世纪初完成了，人类生命已经再无秘密可言。

罗丝：我们从基因工程开始，直到把生命数字化。但是，有些东西是和基因无关的，记忆、观念、文化、历史……

雷电：在基因控制范围以外的这些东西，就不能流传下去了吗？

罗丝：人类以文字、图象记录下自己经历的一切……

上校：……但那些记录并非全部都能流传后世，被下一代所接受。保留下来的只是其中的一小部分而已，不象DNA，总是100%地复制、传递下去。

罗丝：这就是所谓的"历史"。

上校：但在这数字化的时代，即使是最琐屑的信息也可以积累起来，不会消失，永远保存。

罗丝：就连谣言、废话之类也是一样。那种东西不断增加，只会拖慢社会的进步。我们不是审查信息，不是控制内容而是创建背景。现在这时代，各种自相矛盾的言辞、观念层出不穷，每个人都在自己的小圈子内发表言论，拥有自己版本的所谓真相，就连自然选择也不能淘汰其中没用的成分。

上校：这样世界便会慢慢滑向灭亡的深渊。作为统治者的我们有责任阻止这种情况发生。我们要决定哪些信息是有用的，就好象我们对基因进行处理一样。

雷电：你以为你们有这权力？

上校：那当然。除了我们还有谁能做到？

雷电：我才不要别人为我决定这些，我会选择自己的信念、选择把什么传达给下一代。

上校：这真是你自己的见解吗？又或者，只不过是你从Snake那儿听回来的？

雷电：……

上校：这就正好表明了你的错误所在。你根本就没有辨别能力。

雷电：胡说！我有权……

上校：一直以来，你有事就想办法为自己开脱，推卸责任，滥用自己的权利，你根本没有资格获得自由。破坏世界的不是我们，是你这样的人。个人的力量虽小，却并非全无力量，你们个个都这样做，只会令世界走上绝路。而数码时代对个人力量的强化更使情况雪上加霜。我们会代你把一切都计划好。

雷电：你想控制人类……

上校：当然。现在这个时代，一切都可以用数字化的方式处理。

上校：即使左轮所知道的也并不是事情的全部真相。

罗丝：我们是整个世界的统治者，左轮是什么玩意，就算他再强，也不可能知道事情的真相。

上校：S3不是"Solid Snake模拟（Solid Snake Simulation）"，而是"智者的挑选（Selection of Societal Sanity）"。

上校：S3是一个控制人类意志和思想的系统。S3并不是你——一个刻意被训练成为Solid Snake的士兵。S3是一种方法、一种协议。

上校：我们才是S3。你所体验的就是它的效果。这次演习的目的就是建立一种模型。我们以影子摩西作为演习计划的蓝本。之所以选它作背景，是因为那次的事件中有许多非常极端的场面。那是对S3的危机处理能力的最好测试。如果我们建立的模型能够触发、控制、解决这一切，那它就有能力应付所有的突发意外事件。而

现在，我们已经得到证明了。

上校：知道我们为什么选中了你吗？不单是因为你是Solidus的教子，他手下的少年战士很多，拒绝承认现实的却只有你一个。他们当中的绝大部分人都肯正视自己以前犯下的罪行，以他们的余生来偿还那笔债，你却逃避一切你不想面对的东西。你就是需要我们保护的大众之中最好的典型。你相信我们所讲的话，按照我们的命令去办，但你在这过程中体验到的一切只不过是副产品。真正的目的是为了要证实我们已经可以创造和控制它们。

上校：这次的演习很成功，虽然花费了极多的金钱和时间，不过从结果来看还是值得的。

上校：好，话说够了，下面就是最后的测试，打倒Solidus吧。

雷电：你以为我还会服服帖帖地按你们的话去做吗？

上校：是吗？别忘了，你体内的纳米计算机正监测着你的生命数据，如果你死了，奥尔加的孩子就得陪你一起死，还有罗丝，她的情况也是一样。

雷电：罗丝，她真的存在吗？

上校：我们将会在这场最后的测试中收集到所需的数据，然后这次演习就算是圆满结束了。现在，碎尸者杰克！让我们看看最后胜利的是我们制造出来的Solidus，还是Solidus制造出来的你！

Solidus：杰克，我的好儿子。我和我的兄弟被视为怪物——是邪恶基因的复制品。你和我们虽然有些差别，却同样是一种怪物，一种由黑暗的社会塑造而成的怪物。我们很快就可以知道哪一种怪物可以获得生存的权利。顺便一提，杰克，我就是杀死你父母的凶手。我领养了你，又把你培养成为恶魔军团的一名战士。我是你的养父，也是你最痛恨的敌人。杰克，我们正在重复过去的历史。

Solidus：Liquid和Solid打倒了Big Boss，试图以此摆脱来自他们基因的宿命诅咒。除非你也像他们那样，把我杀掉并且面对自己的过去，否则你是永远不会得到解脱的。

“现在是我们来个了断的时候了。”

Solidus右手一挥，将雷电的佩剑掷了过来，“铮”的一响，火花四溅，雷电的手铐已被疾落的利刃劈开。

“我要杀你还有另一个原因。G W 系统内关于爱国者的资料已经被毁灭了，但我还有其他的线索——在你体内。”

“什么？”

“植入你大脑皮层的纳米计算机连接着爱国者架设的神经网络，我可以通过那些信号追查到他们的下落。”

两人拉开架势，手中的刀锋闪着冷冷的光。

栖息在纪念堂屋顶上的宿鸟惊起。

Solidus：决一死战吧！

……

雷电格开Solidus右手的攻势，Solidus踏上一步，双剑高举同时下劈。雷电斜身从剑下闪过，避开了Solidus势若雷霆的攻击，抓住这一空档，挥出致命的一剑。

Solidus丢下了手中的剑，踉跄了几步，从屋顶的边缘上栽了下去，跌落在华盛顿雕像的脚下。他紧紧攀住碑座，挣扎着伸出手去，仿佛要抓住什么似地，咽下了最后一口气。雕像沉默地矗立，面对着这一切。

灰蒙蒙的天空曙色微露，笼罩在街道中的一层薄雾让身边的一切都显得不那么真实。雷电茫然地伫立着，身边骚乱的人群似乎与他毫不相干。

“我究竟是谁……”

“这一点其实每个人都不太清楚。”

一个熟悉的声音在背后响起，雷电回头，看见了Snake。Snake拍拍他的肩膀。“你过去的经历和记忆都是你人生的一部分。至于它们是真是假，其实并不重要。那根本不是问题的关键所在。”

“这世上本来就没有绝对的真实。许多被人们视为“真实”的事物实际上也许只是虚幻。所谓‘真实’只不过是大脑里的一个印象而已。”

“那我应该相信什么？当我离开的时候，我应该给这个世界留下什么？”

“可以把你对信念的领会告诉别人——我们所坚持的信念，我们认为值得为之奋斗的一切。真正决定未来的并不是你到底是对还是错，而是你的信念有多强。”

“可以这么说，在某种程度上说‘爱国者’也只不过是一种虚构而已……记住，没必要对文字过分执著。你应该学会把握它们内在的含义，然后做出自己的决定。这样你就可以找到真正的自我，以及属于自己的未来……”

“做出自己的决定？我不知道自己能不能办到……”

“我明白这次的事你没有太多的选择余地，但在这次任务中你所感受、思考的一切都完全属于你自己，要怎样看待它们，是你可以选择的。”

“你的意思是，我可以重头开始？”

“对，开始一段全新的生活。新的名字，新的记忆。那一切完全由你自己决定。”

“Snake，奥尔加的孩子怎么办？”

“放心，我会找到他的。包在我身上好了。只要你好好活下去，他是不会有事的。”

“你知道Liquid上哪儿去了吗？”

“我已经在他驾驶的RAY上面放了追踪器。”

“他是不是要去找‘爱国者’算帐？”

“没错。不过我认为他们给左轮的情报从一开始就是假的。”

雷电默然。

“不用灰心，我们手上有足够的线索。”Snake拿出一张光盘。“这盘上记录了‘爱国者’的全部名单。”

“不是被左轮拿走了吗？”雷电吃了一惊，伸手想抢来看。Ｓｎａｋｅ敏捷地缩回了手。“我给你那张是假的。”

“什么？”

“……分析盘上的数据以后，我们就可以掌握他们的资料。”Snake收好光盘，向外走去。

“算我一个——”雷电追上去说。

“不用。你还有自己要做的事……”Ｓｎａｋｅ回过头，“和你要见的人。”

雷电忽然像是感觉到了什么，猛然转身，罗丝正在不远处兴奋地向他挥着手。雷电迎上几步，回头再看Snake，他的身影早已消失在人丛里。头顶上响起鸟儿振翅的声音，雷电循声望去，只见一只绿色的鹦鹉飞上天空。

“怎么啦？”罗丝温柔地问。

“没什么……”雷电终于回过神来。“能问你一件事吗？我究竟是谁？”

“我也不知道，”罗丝深情地凝视着他。“不过我们会一起去找到答案的，对吗？”

“对……”雷电轻抚罗丝的双颊，罗丝握住了他的手。

……

“还记得这个地方吗？”

“当然。这是我们初次相遇的地方……”

“噢，这下我想起来了……今天是我们相识的日子……”

“答对了。”

“我想我已经找到了值得遗留给未来的了。”

“什么？”

“他说一切生命都希望把他们的基因传递下去。”

“你是说我们的孩子？”

“没错。但我们传递的东西并不止基因。并未记录在DNA里的东西太多太多了。把那一切教给我们的孩子是我们的责任。”

“哪些东西？”



“关于我们生活的环境、我们的观念、文化、情感……和你一起，把所有这一切都告诉他们。”

“这算是……求婚吗？”

“这是我们俩之间的……秘密……”

Snake的独白

生命的意义并不单单只是把自己的基因传递给下一代。除了DNA以外我们可以遗留给后世的还有很多很多。通过言谈、音乐、文学和电影……我们看到过的、听到过的、感受到的一切……愤怒、喜悦和悲伤……都是我们可以传达给未来的东西。这就是我生存的目的。

我们必须把火炬传递下去，让我们的后代借助它的光阅读这一页凌乱而令人伤感的历史。在这个数字化的时代，我们拥有无数魔术般不可思议的手段去做到这一点。也许人类的历史会在未来的某一天走到尽头，由新的物种来取代我们在地球上的位置，甚至这个星球本身也不可能永远存在下去，但我们依然有责任为将来留下自己生命的印记。建设美好的未来和保存鲜活的过去，是密不可分的。

尾声

Otacon：在吗Snake？是我。

Otacon：我已经仔细地看过了那张盘的内容。

Snake：找到“爱国者”的名单了吗？

Otacon：当然。上面记录了那12个人的详细资料。Snake，其中有一个人……是我们最大的赞助人之一。

Snake：这到底是怎么回事？

Otacon：我不知道……

Ｓｎａｋｅ：……不管怎么说，那帮人现在到底在哪儿？

Ｏｔａｃｏｎ：这个……他们确实是在曼哈顿没错，可是……

Snake：可是什么？

Otacon：他们全都已经死了。全部12个人。

Snake：什么时候死的？

Otacon：呃，这……

Otacon：……大约一百年以前。

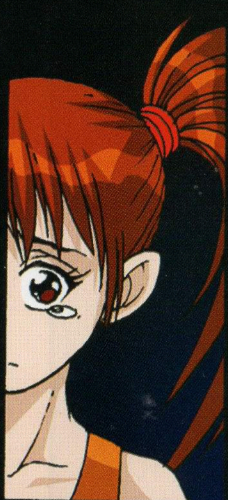
Snake：活见鬼……

奸商

——国产007版

编绘：陈杰



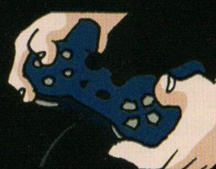




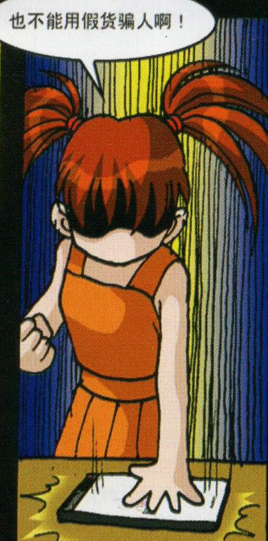























什么，那个 JS 敢不换？
我帮你把他砍了！!


岂有此理！!

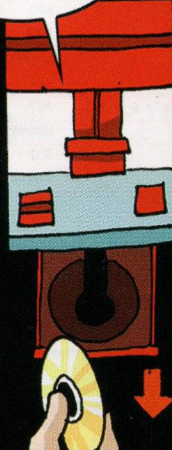

隆!!


居然敢卖假货，是不是不想
活啦!? 看我一锤把你砸死！!


等一下，等一下，这位大哥
先不要动气，有话好好说。


为了表示歉意，我送一台新款
游戏机给你们作为补偿吧。


什么?! 你耍我啊，
这明明是一台旧式
的 FC，你以为我是
白痴啊！!
别急，别急，
先听我说...


它表面上是一台 FC，
不过你仔细看，这里
是一个 CD-ROM....


其实....它是一台 PS2，这是一个复古版的设计，是目前最流行
和新形的款式，是方便你买了机器回家时又不想给老爸知道，神
不直鬼不觉地把 PS2 带进房间用的，这样一来，你老爸就不会知
道你买了一台新游戏机，以为还是以前那台破旧机器。
PlayStation.2


哇—太棒了!!


哈哈 ~~ 这两个家伙真好骗，其实那台是我刚用
FC 的外壳加个三手 PS2 翻新光头拼起来的东西，
100 块都不值，比起那张正版 FFX-2 来，我赚翻
了我，想起就觉得爽！!嘿嘿嘿 ~~~~
欢天喜地满意地
离去的二人....
.END.

PS2游戏发售表（日版）

粗黑字体：注目游戏

6月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
6月19日	星球大战	スター・ウォーズ ジャンゴ・フェット	ACT	EA	6800日元
6月19日	骇客帝国 身临矩阵	エンター・ザ・マトリックス	ACT	BANDAI	6800日元
6月26日	维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士2	S・RPG	GUST	6800日元
6月26日	维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2 限定版	ヴィオラートのアトリエ グラムナート の炼金术士2 限定版	S・RPG	GUST	6800日元
6月26日	**三国志战记2**	**三国志战记2**	**SLG**	**KOEI**	**6800日元**
6月26日	**半熟英雄对3D**	**半熟英雄对3D**	**S・RPG**	**SQUARE・ENIX**	**6800日元**
6月26日	**7大附录！ 半熟英雄对3D 特大号！**	**7大ふくろ付！ 半熟英雄对3D 特大号！**	**S・RPG**	**SQUARE・ENIX**	**8800日元**
6月26日	头文字D Special Stage	头文字D Special Stage	RAC	SEGA	6800日元





7月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
7月3日	胜负师传说 哲也2 玄人顶上作战	胜负师传说 哲也2 玄人顶上作战	TAB	ATHENA	5800日元
7月3日	寂静岭3	サイレントヒル3	AVG	KONAMI	6980日元
7月3日	蚊2 夏威夷之旅	蚊2 レッツゴーハワイ	ACT	SCEI	5800日元
7月10日	剑豪2（PS2 the Best）	剑豪2（PS2 the Best）	ACT	元气	3000日元
7月10日	卡片召唤师2 衍生版	カルドセプトセカンド エキスパンション	TAB	SEGA	3000日元
7月10日	Rez（PS2 the Best）	Rez（PS2 the Best）	MUZ	SEGA	3000日元
7月17日	初吻物语	ファーストkiss物语	AVG	BROCCOLI	7800日元
7月17日	初吻物语（特别CD同捆版）	ファーストkiss物语（スペシャルCD同捆版）	AVG	BROCCOLI	8800日元
7月24日	网球王子 Smash Hits！	テニスの王子様	SPG	KONAMI	6800日元
7月24日	网球王子 Smash Hits！（初回限定版）	テニスの王子様（初回限定版）	SPG	KONAMI	6800日元
7月24日	首都高バトル01	首都高バトル01	RAC	元气	6800日元
7月31日	恶代官2 妄想传	悪代官2 妄想伝	A・SLG	G・A・E	6800日元
7月31日	机动战士高达SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI	6800日元
7月	R-TYPE FINAL	R-TYPE FINAL	STG	IREM	5800日元
7月	**洛克人X7**	**ロックマンX7**	**ACT**	**CAPCOM**	**5800日元**
7月	**魔界转生**	**魔界转生**	**ACT**	**D3 PUBLISHER**	**6800日元**

2004年3月发售游戏

游戏名	厂商
鬼武者3（鬼武者3）	CAPCOM

2004年预定发售游戏

游戏名	厂商
METAL GEAR SOLID SNAKE EATER（潜龙谍影3 食蛇者）	KONAMI

发售日未定游戏

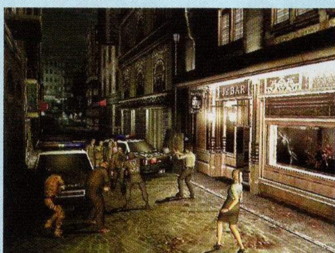
游戏名	厂商
决战Ⅲ（决战Ⅲ）	KOEI
ドラゴンクエストⅧ（勇者斗恶龙Ⅷ）	ENIX
サクラ大战5 Action（樱大战5 Action）	SEGA
サクラ大战5 さらば爱しき人よ（樱大战5 再见吧！爱人）	SEGA
サクラ大战物语（樱大战物语）	SEGA
ゼノサーガ エピソードⅡ（暂名）[异度传说 二章（暂名）]	NAMCO
天外魔境Ⅲ NAMIDA（天外魔境Ⅲ NAMIDA）	HUDSON
ドラゴンボールZ2（龙珠Z2）	BANDAI

8月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
8月7日	寂静岭2 最期之诗（KONAMI the Best）	サイレントヒル2 最期の诗（KONAMI the Best）	AVG	2800日元	
8月7日	真魂斗罗（KONAMI the Best）	真魂斗罗（KONAMI the Best）	STG	KONAMI	2800日元
8月7日	**世界足球 胜利十一人7**	**ワールドサッカー ウイニングイレブン7**	**SPG**	**KONAMI**	**6800日元**
8月7日	**召唤之夜3**	**サモンナイト3**	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**6800日元**
8月7日	脱狱潜龙	デッド トゥ ライツ	ACT	NAMCO	6800日元
8月21日	密涅瓦计划 专家版	プロジェクト・ミネルヴァ プロフェッショナル	ACT	D3 PUBLISHER	5800日元
8月28日	十二国际 红莲之标 黄尘之路	AVG	KONAMI		6800日元
8月	怪物农场4	モンスターファーム4	SLG	TECMO	价格未定
8月	SUNRISE世界战争 From SUNRISE英雄谭	ACT	BANDAI		7800日元

9月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
9月11日	**新世纪福音战士 凌波育成计划With明日香补完计划**	新世纪エヴァンゲリオン 凌波育成计划 Withアスカ补完计划	**AVG**	**BROCCOLI**	**6800日元**
9月	少女义经传	少女义经传	SLG	WELLMADE	4800日元
9月	少女义经传 特别版	少女义经传 特别版	SLG	WELLMADE	6800日元

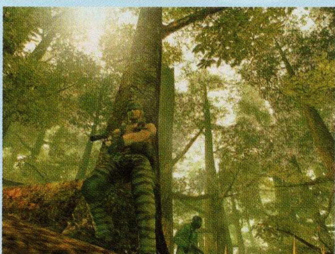


10月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
10月	天外魔境Ⅱ MNJIMARU	天外魔境Ⅱ MNJIMARU	RPG	HUDSON	价格未定
10月	异度传说 一章 Reloaded 力的意志	ゼノサーガ エピソードⅠ リローディッド	RPG	NAMCO	价格未定

11月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
11月	鬼武者 无赖传	鬼武者 无赖转	ACT	CAPCOM	价格未定



12月

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
12月	Kunoichi 忍	Kunoichi 忍	ACT	SEGA	价格未定

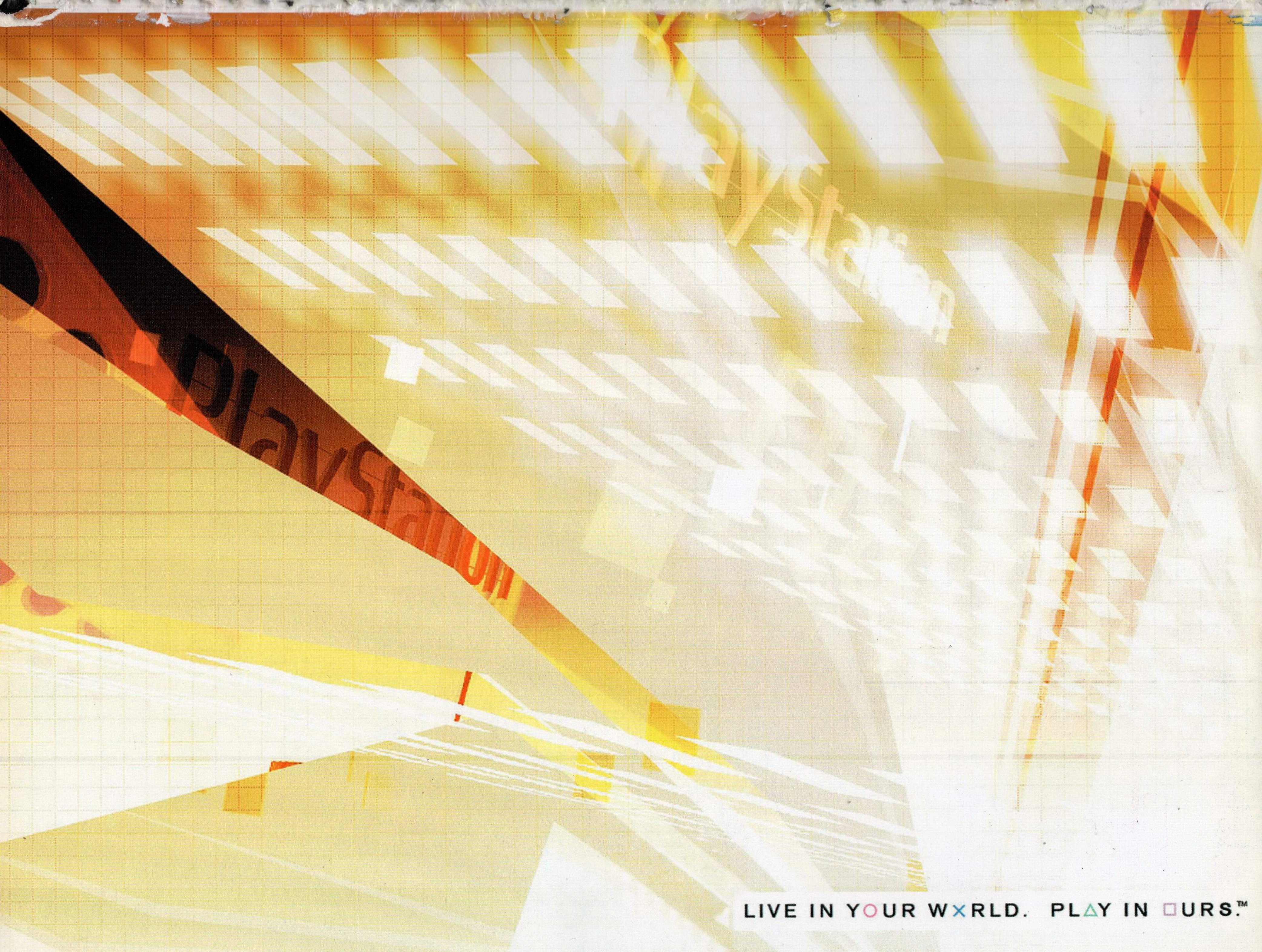
2003年预定发卖游戏

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
2003年夏	学院天堂 BOY'S LOVE SCRAMBLE！	学院ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE！	AVG	NEC	6800日元
2003年夏	格斗之王2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	FTG	PLAYMORE	价格未定
2003年秋	玻璃蔷薇	玻璃ノ蔷薇	AVG	CAPCOM	价格未定
2003年秋	**零 红蝶**	**零 红蝶**	**AVG**	**TECOM**	**价格未定**
2003年冬	创造职业棒球队！2003	プロ野球チームをつくろう！2003	SLG	SEGA	价格未定
2003年冬	指环网 国王归来	ロード・オブ・ザ・リング／王の还	ACT	EA	价格未定
2003年	侍2	侍2	ACT	SPIKE	价格未定



今冬发售的软件

日期	中文名	日文名	类型	厂商	价格
今冬	**生化危机 逃出生天**	バイオハザード アウト ブレイク	**AVG**	**CAPCOM**	**价格未定**
今冬	**索尼克英雄**	ソニック ヒーローズ	**ACT**	**SEGA**	**价格未定**
今冬	**GT赛车4**	グランツーリスモ4	**RAC**	**SCEI**	**价格未定**


PlayStation
PlayStation
LIVE IN YOUR WORLD. PLAY IN OURS.™

游戏机实用技术

TV GAME


ISBN 7-88363-373-2

UCG PRESENTS